Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:

5

IL COVO DEI PIRATI

ANDREW CHAPMAN

dimensione avventura

librogame®

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale, e ne è vietata qualsiasi tipo di vendita.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

Grazie a
Karl, Keith e Ron

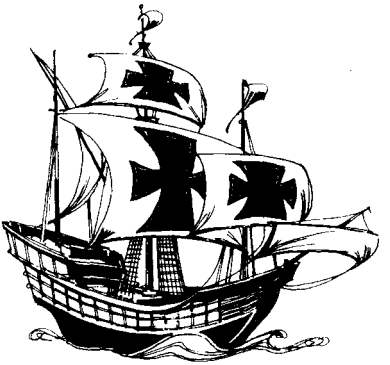
ISBN 88-7068-276-5
Titolo originale: «Seas of Blood»
Prima edizione: Penguin Books Ltd., London, 1985
© 1985, Steve Jackson e Ian Livingstone per l'ideazione
© 1985, Andrew Chapman per il testo
© 1985, Bob Harvey per le illustrazioni
© 1990, Edizioni E.L. per la presente edizione
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:

IL COVO DEI PIRATI

ANDREW CHAPMAN

illustrato da Bob Harvey
tradotto da Angela Izzo



Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214

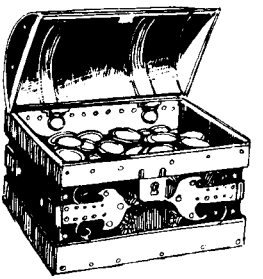
PREPARATIVI PER LA MISSIONE

Sei il capitano del vascello pirata *Banshee*, e insieme alla tua ciurma di intrepidi lupi di mare stai per avventurarti nel Mare Interno, alla ricerca di oro e di schiavi. È la conseguenza di una scommessa che hai fatto col tuo peggior rivale, Abdul il Temerario: voi due siete universalmente riconosciuti come i più formidabili capitani pirati di Tak, covo dei peggiori ribaldi di tutto il continente, e avete deciso di stabilire chi tra voi è il migliore.
Prima di dare inizio all'avventura devi stabilire la tua forza - in veste di capitano - e quella dei tuoi uomini. Per far ciò hai bisogno di due dadi e di una matita, per annotare i vari punteggi su un **Foglio d'Avventura** che trovi più avanti. Poiché non è detto che tu riesca a portare a termine il viaggio giocando la prima volta, ti conviene fare alcune copie del Foglio d'Avventura in modo da poterlo usare anche in seguito.

L'Equipaggio

Tira un dado: aggiungi 6 al numero uscito e annota il totale nella casella «Colpi dell'Equipaggio» del Foglio d'Avventura.
Userai questo punteggio nei combattimenti a larga scala in cui viene impiegato l'equipaggio (ad esempio nei combattimenti con navi nemiche).
Tira due dadi: aggiungi 6 al numero uscito e annota il totale nella casella «Forza dell'Equipaggio» del Foglio d'Avventura. Questo punteggio rappresenta la capacità e

la bravura dell'equipaggio a bordo del *Banshee*, e viene usato per determinare l'efficienza delle manovre di navigazione. Perderai punti di Forza dell'Equipaggio durante combattimenti a larga scala, ma alcune azioni ti permetteranno di riguadagnarli. In ogni caso tieni presente che durante l'avventura questo punteggio non deve mai superare il punteggio *iniziale*. Se la Forza dell'Equipaggio dovesse venir ridotta a zero significa che tu e i tuoi uomini siete stati annientati.

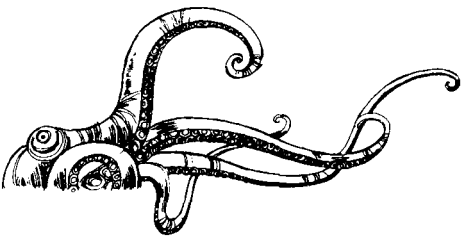


Le tue capacità

Le tue capacità di combattere, di affrontare gli avversari e di sfuggire situazioni pericolose sono determinate da «Abilità», «Resistenza» e «Fortuna». Troverai le apposite caselle sul Foglio d'Avventura, nelle quali annoterai i vari attributi nel modo seguente:
Tira un dado: aggiungi 6 al numero uscito e annota il totale nella casella «Abilità».
Tira due dadi: aggiungi 12 al numero uscito e annota il totale nella casella «Resistenza». Se la tua Resistenza dovesse ridursi a zero significa che sei morto.
Tira un dado: aggiungi 6 al numero uscito e annota il totale nella casella «Fortuna».

Come ricorrere alla Fortuna

Durante l'avventura ti verranno date delle istruzioni per chiamare in gioco la Fortuna e la procedura si chiama appunto *Tenta la Fortuna*. In questo caso lancia due dadi: se il risultato è minore o uguale al punteggio di Fortuna significa che sei fortunato; se il risultato supera tale punteggio significa che sei sfortunato. Ogni volta che ricorri alla Fortuna il punteggio si riduce di 1 punto. Puoi renderti conto fin d'ora che sfidare la sorte diventa ogni volta più rischioso. Potrà anche capitarti di recuperare punti di Fortuna, ma in ogni caso il punteggio non dovrà mai superare quello *iniziale*.



Combattimenti individuali

Il combattimento corpo a corpo si svolge come negli altri volumi della serie "Dimensione Avventura". Ricorrerai ad esso quando tu, il capitano, dovrai occuparti personalmente di singole creature. Se conosci già la procedura salta questa parte delle regole.

1. Il combattimento è simultaneo e si porta a termine con una serie di assalti nei quali un combattente cerca di colpire l'altro.
2. Tira due dadi e aggiungi il numero uscito al punteggio di Abilità del tuo avversario. Il totale corrisponde alla Forza d'Attacco del nemico.

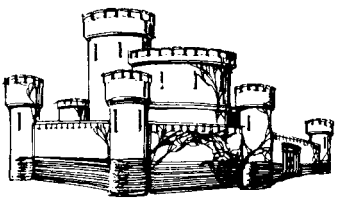
3. Tira di nuovo due dadi e aggiungi il numero uscito al tuo punteggio di Abilità. Il risultato corrisponde alla tua Forza d'Attacco.
4. Se la Forza d'Attacco dell'avversario è maggiore della tua significa che sei stato colpito. Perdi 2 punti di Resistenza.
5. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario significa che sei stato tu a colpirlo. Sottrai 2 punti dalla sua Resistenza.
6. Se i punteggi di Forza d'Attacco sono uguali significa che entrambi siete riusciti ad evitarvi: riprendi l'assalto dal numero 2.
7. Procedi in questo modo finché una delle due Resistenze viene ridotta a zero (morte).

Combattimenti a larga scala

Quando, nel corso dell'avventura, ti vengono date istruzioni di far combattere l'equipaggio, o quando l'avversario ha «Colpi» e «Forza» invece di «Abilità» e «Resistenza», allora devi usare le regole per il combattimento a larga scala. Eccole:

1. Il combattimento a larga scala è simultaneo e si svolge in maniera molto simile al combattimento individuale. Consiste in una serie di assalti nei quali due forze, la tua e quella nemica, cercano di danneggiarsi a vicenda.
2. Tira due dadi e aggiungi il numero uscito ai Colpi dell'Avversario. Il totale corrisponde alla Forza d'Attacco nemica.
3. Tira due dadi e aggiungi il numero uscito ai Colpi dell'Equipaggio. Il totale corrisponde alla vostra Forza d'Attacco.

4. Se la Forza d'Attacco nemica è maggiore della vostra siete stati danneggiati: sottrai 2 punti dalla Forza dell'Equipaggio.
5. Se la vostra Forza d'Attacco è maggiore di quella nemica siete stati voi a colpire: sottrai 2 punti dalla Forza nemica.
6. Se il tuo equipaggio riesce a portare a termine un assalto con successo, e ve ne viene data l'opportunità, allora potete fuggire. Tieni comunque presente che ogni volta che decidi di scappare perdi automaticamente 2 punti di Forza dell'Equipaggio.
7. Se entrambe le Forze d'Attacco sono uguali significa che l'assalto è andato a vuoto. Riprendi dal numero 2.
8. Prosegui in questo modo finché la tua Forza o quella nemica sono ridotte a zero (a meno che tu non decida di fuggire, chiaramente). Chi viene ridotto a zero perde.



Log

Il punteggio di LOG corrisponde ai giorni di viaggio trascorsi. Usando un foglio di carta annota la LOG in base alle istruzioni che ti vengono date nel corso del viaggio. Hai un limite di tempo entro il quale portare a termine l'avventura e il punteggio di LOG ti tiene costantemente informato sul trascorrere del tempo.

Come recuperare Resistenza

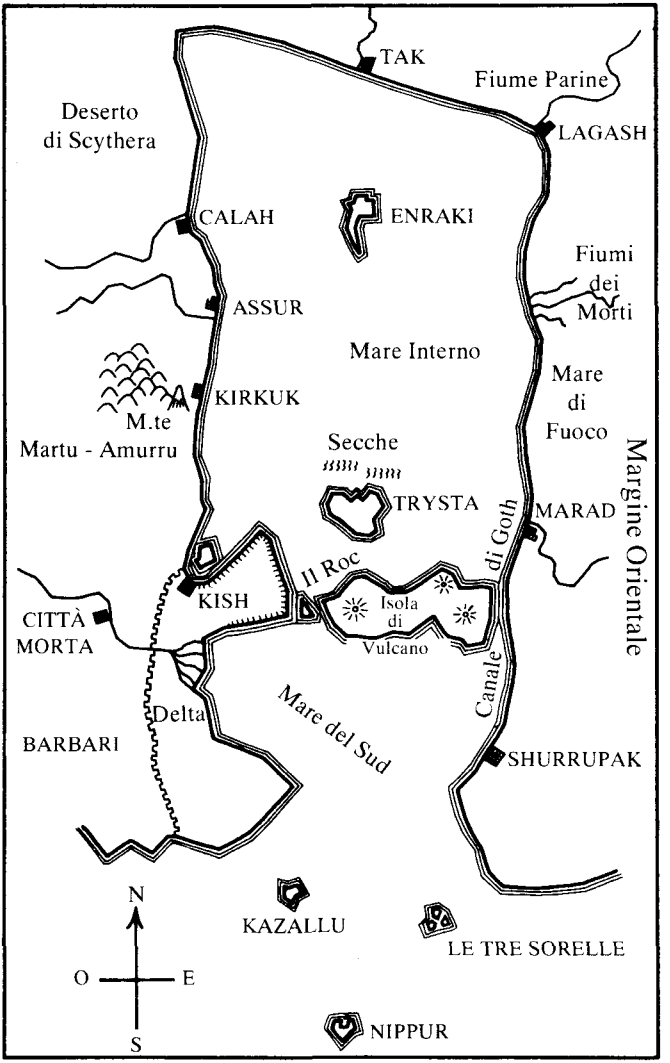
Affrontando combattimenti individuali sarà quasi impossibile evitare di perdere punti di Resistenza. C'è solo un modo per recuperarla, a meno che non ti vengano date istruzioni diverse in merito: riposando. Per ogni giorno che aggiungi alla tua LOG guadagni 1 punto di Resistenza. Tieni comunque presente che il punteggio di Resistenza non può mai superare quello *iniziale* e che, anche se più passano i giorni più ti riposi, l'avventura deve essere comunque conclusa nel termine stabilito.

Bottino

Durante l'avventura ti capiterà di certo di trovare oro e di catturare schiavi. Questo è il Bottino. Nel Foglio d'Avventura trovi la casella per aggiornarlo. Alla partenza possiedi soltanto 20 Pezzi d'Oro.

La mappa

Il territorio in cui ti muoverai durante l'avventura è indicato nella mappa che trovi qui a fianco. Cerca di acquisire dimestichezza coi nomi e i luoghi segnati, visto che nell'avventura si fa continuamente riferimento ad essi.


TAK
Fiume Parine
Deserto
di Scythera
LAGASH
CALAH
ENRAKI
Fiumi
dei
Morti
ASSUR
Mare Interno
Mare
di
Fuoco
KIRKUK
M.te
Martu - Amurru
Secche
TRYSTA
MARAD
Margine Orientale
di Goth
Il Roc
KISH
Isola
di
Vulcano
CITTÀ
MORTA
Canale
Delta
Mare del Sud
BARBARI
SHURRUPAK
N
O
E
S
KAZALLU
LE TRE SORELLE
NIPPUR

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITÀ

Punteggio iniziale:

RESISTENZA

Punteggio iniziale:

FORTUNA

Punteggio iniziale:

EQUIPAGGIAMENTO

COLPI DELL'EQUIPAGGIO

Iniziale:

FORZA DELL'EQUIPAGGIO

Iniziale:

BOTTINO

ELENCO DEGLI AVVERSARI

Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Colpi: *Forza:*	*Colpi:* *Forza:*	*Colpi:* *Forza:*

LA SCOMMESSA

La città di Tak, all'estremo nord del Mare Interno, è il peggior covo di pirati, criminali e tagliagole che il mondo civilizzato abbia mai visto. Ogni forma di criminalità o di attività illecita qui non solo è permessa, ma anche incoraggiata. Proprio a Tak, la tua città natale, comincia l'avventura. Tra i numerosi pirati di Tak, tu e Abdul il Temerario siete universalmente considerati i migliori in fatto di spregiudicatezza e avidità. Comunque nessuno dei due è particolarmente ricco, poiché l'amore per il gioco, condiviso da entrambi, ha prosciugato tutte le ricchezze che avete riportato dai numerosi viaggi nelle città nemiche di Lagash, Marad e Kish.

Vi siete fatti una cattiva reputazione, e di voi si dice in giro che siete acerrimi rivali e che non avete mai smesso di misurarvi in sfide impossibili: sfide che però si sono sempre concluse con successo. La vostra somma ambizione, conseguimento del titolo di Re dei Pirati, Saccheggiatore di Città, non vi spetta di diritto ma dev'essere guadagnato.

Un pomeriggio, mentre giocate a dadi in una delle tante case da gioco di Tak, qualcuno lancia l'idea di una sfida per determinare, una volta per tutte, chi dei due è il migliore. Sei di spirito ardito, e non te lo fai dire due volte: «D'accordo» conferma Abdul, «facciamo una gara di velocità e di bravura».

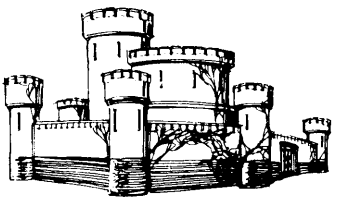
Stabilite immediatamente i termini della disputa: ognuno prenderà una nave, partirà da Tak in un giorno stabilito e si dirigerà verso la lontana isola di Nippur, nel Mare del Sud. Il viaggio dovrà durare al massimo cinquanta giorni; trascorsi i quali, chi si presenterà con la maggior somma di denaro avrà vinto la scommessa. Con una stretta di mano e un brindisi il patto è sigillato.

L'avventura sta per cominciare...

1

Nel giorno fissato per l'inizio della gara salpi col *Banshee* dall'imponente baia di granito di Tak, e ti lanci nelle acque del Mare Interno. Anche l'*Haveldar* di Abdul il Temerario sta solcando tranquillamente il mare al tuo fianco. Lontano, ad est, c'è il porto di Lagash, una zona nemica ma molto ricca; a ovest c'è il Deserto di Scythera, da dove passano le carovane dirette alle città di Kish, Calah e Assur. A sud c'è l'isola montuosa di Enraki.
Cosa vuoi fare?

Ti dirigi verso Lagash e tenti una pericolosa, ma audace incursione su questo litorale ? Vai al **55**.
Fai vela verso il deserto di Scythera per depredare le ricche carovane dell'ovest? Vai al **20**.
Perlustri il Mare Interno passando per l'isola di Enraki? Vai al **76**.

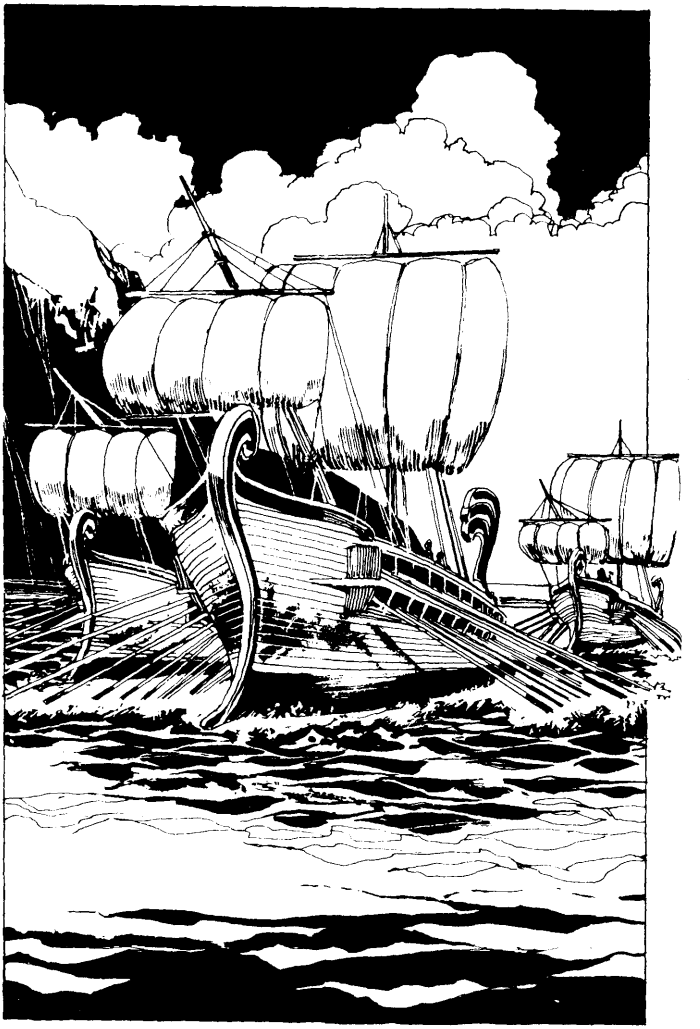


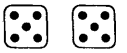
2

La ruota è troppo veloce e tu sei troppo lento: si abbatte su di te con le sue falci dilanianti, ponendo fine all'avventura in modo cruento e definitivo.

3

«Finalmente mia!» reclama il tuo creditore con un ghigno di soddisfazione. «La prossima volta ci penserai due volte prima di scommettere con del denaro che non possiedi».





Assieme alla sua ciurma si fa avanti con aria decisa, pronto ad impossessarsi della vincita. È ovvio che senza nave non puoi continuare il viaggio: l'avventura finisce qui.

4

Aggiungi un giorno alla LOG. Quando arrivate nel punto più stretto del Canale di Goth, una lunga schiera di navi da guerra appare all'orizzonte, proprio sulla vostra rotta. Dopo esserti avvicinato un po' vedi che si tratta di alcune centinaia di imbarcazioni da guerra battenti bandiera di Shurrupak, che si dirigono verso il canale in formazione d'attacco. Hai di fronte una flotta gigantesca che si estende dal litorale dell'Isola di Vulcano alle coste del Margine Orientale! Cambi rapidamente rotta e punti verso nord per evitare lo scontro, ma ti imbatti in una seconda flotta da guerra, questa volta di Marad. Ti rendi conto che le due città-stato sono in guerra e che stai per essere coinvolto in una battaglia navale di gigantesche proporzioni. Le forze militari sono approssimativamente uguali per numero, ma le navi di Marad, di gran lunga più grandi, sono famose per avere cinque uomini per remo. Provi a metterti in salvo cercando di rompere le linee di Marad (vai al **43**) o quelle di Shurrupak (vai al **127**)?

5

Avvicinandoti alla porta inciampi inavvertitamente in una trappola nascosta, che scatta immediatamente. Senti uno strano rumore: qualcosa di grosso si sta sgretolando, provocando un terribile boato! Si tratta del corridoio, che ti crolla improvvisamente addosso, schiacciandoti sotto diverse tonnellate di macerie. La tua avventura è terminata così, nel Tempio della Pestilenza.

6

Con uno sforzo notevole riesci a infilarti nella porta prima che il masso ti investa schiantandoti al suolo. Sfortunatamente, però, metà del tuo corpo rimane fuori dalla porta, che si chiude immediatamente sotto la spinta del monolito. L'avventura finisce qui.

7

Lancia tre dadi: se il totale è minore della Forza dell'Equipaggio vai al **387**; se è maggiore o uguale vai al **356**.

8

Mentre ti precipiti verso la porta, il mostro ti assesta un potente colpo con la coda cornuta, fracassandoti contro la parete della fossa. L'avventura è giunta alla fine.

9

Barcollante e in preda al dolore arretri di qualche passo mentre il veleno ti divora gli occhi e il cervello. L'avventura è terminata.

10

Continui a navigare finché giungi in vista delle desolate dune rosse del Margine Orientale bagnate dal Mare del Fuoco, così denominato per l'intenso colore di quest'arida terra. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 5 giorni alla LOG; se il risultato è maggiore o uguale alla Forza dell'Equipaggio aggiungi 6 giorni. Un pomeriggio, all'ora del tramonto, quando il sole fa brillare l'acqua in prossimità della fiancata del *Banshee*, ti accorgi che in fondo al mare c'è un relitto. Cali prontamente l'ancora e ti tuffi per dare un'occhiata più da vicino. Si tratta di un vascello mercantile, arenatosi in queste acque poco profonde, che presenta due grosse fenditure sui fianchi, una a poppa e una a prua.

Quale intendi raggiungere a nuoto? La fenditura a poppa (vai al **44**) o quella a prua (vai al **33**)?

11

Prendi la mano dello scheletro e ti accingi a togliere gli anelli, ma non fai neppure in tempo a toccarli che lo scheletro riprende vita: ti afferra la mano e la stritola tra le sue dita ossute. Tutti i tuoi sforzi per sfuggirgli non servono a nulla; la stretta soprannaturale si dimostra di gran lunga maggiore della tua forza di mortale, oltre che di qualsiasi altra arma umana. Morirai lentamente di fame e di sete. L'avventura finisce qui.

12

L'equipaggio riesce a liberare il *Banshee* dalla presa della nave da guerra, tagliando il sartiame e i cavi dei rampini d'arrembaggio. Le vele crollano immediatamente sul ponte provocando confusione e panico tra gli avversari. Vai al **90**.

13

Dopo avervi tormentato per un giorno intero, il mare e il vento si placano e il cielo comincia a schiarirsi. Davanti a voi, all'orizzonte, c'è l'isola di Trysta: il temporale vi ha dunque trascinato avanti e vi ha fatto superare i pericolosi banchi di sabbia. È stato un colpo di fortuna, ma in ogni caso il *Banshee* è riuscito ad evitare la distruzione. Vuoi

scendere sull'isola (vai al **152**), riprendi la navigazione in direzione sud-est, verso il Canale di Goth (vai al **191**) o in direzione sud-ovest? Andando a sud-ovest puoi sia raggiungere Kish (vai al **223**) che il Roc (vai al **27**).

14

«Ah, quale dolore! È davvero terribile!» grida il fantasma; poi, agitando le braccia in segno di disperazione, ti rivolge uno sguardo pieno d'ira e aggiunge: «E su di te, portatore di queste atroci notizie, cada la mia maledizione». Perdi 2 punti di Fortuna e 1 punto di Abilità. Vai al **210**.

15

Cosa vuoi fare, adesso che sei entrato nel Mare del Sud?

Vuoi metterti in viaggio verso Shurrupak per vendere gli schiavi (se ne hai) e per reclutare altri uomini? Vai al **301**.

Ti immetti nel grande Delta del Kish e risali il fiume verso la Città Morta? Vai al **140**.

Navighi verso il centro del Mare del Sud puntando verso Nippur? Vai al **340**.

16

Appena fai pressione, l'anello penetra nel soffitto e lascia entrare un torrente d'acqua che ti fa cadere violentemente a terra. La porta d'entrata si chiude sbattendo rumorosamente e con rapidità impressionante la cripta si riempie d'acqua. Non è difficile immaginare il tuo destino. L'avventura finisce qui.

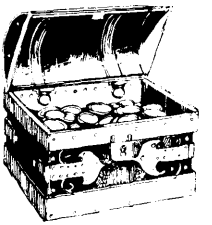
17

Cerchi di scappare per evitare il bianco proiettile che arriva a tutta velocità, ma la neve è troppo alta. La palla ti investe e ti schiaccia ponendo fine all'avventura.

18

Il mostro schiva il colpo con un rapido movimento; e la sua reazione è talmente feroce che per poco non ti spezza il braccio con il quale gli avevi sferrato il pugno. Perdi 1 punto di Resistenza. Arretri di scatto, ma il Ciclope ti afferra il braccio sinistro e ti solleva da terra. Cosa fai?

Gli molli un colpo sulla parte posteriore del gomito? Vai al **187**.
Gli dai un calcio alla spalla? Vai al **251**.
Gli tiri un colpo di rovescio al gomito? Vai al **145**.



19

Il *Banshee* acquista velocità, e intanto tu bordi le vele e ti dirigi verso la fetta di mare che separa le due navi più vicine. Cerchi di passare *esattamente* in mezzo (vai al **296**) o all'ultimo momento tenti una virata in modo da tranciare i remi di una delle due imbarcazioni (vai al **275**)?

20

Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 5 giorni alla LOG; se invece è maggiore o uguale aggiungi 6 giorni. Raggiungi finalmente le coste del Deserto di Scythera, dove cali l'ancora, sbarchi con la maggior parte degli uomini e ti metti in marcia verso l'interno, attraverso le sabbie brucianti. Ben presto giungete in un villaggio di modeste dimensioni,

cresciuto attorno a un'oasi che brulica di attività. Senza dubbio si tratta di una zona di sosta, indispensabile nei viaggi attraverso il deserto. Vuoi attaccare il villaggio (vai al **143**) o ti ritiri nelle dune vicine per tendere un'imboscata alle carovane che potrebbero passare di là (vai al **79**)?

21

Appena lo attacchi, l'Anemone ti avvolge attorno al corpo una dozzina di tentacoli e coi pungiglioni ti inietta un'abbondante, e di conseguenza fatale, dose di veleno. La creatura ti attira lentamente verso la sua bocca circolare, ma fortunatamente hai già perso conoscenza. L'avventura finisce qui.

22

I soldati di Kish sono sconfitti, e la nave nemica incendiata. Abbordate il vascello nemico e lo perquisite. Negli alloggi del capitano trovi uno scrigno con 27 Pezzi d'Oro, e inoltre tra i sopravvissuti ci sono tre uomini robustissimi, l'ideale per il mercato degli schiavi che si tiene nel Margine Orientale. Te la squagli col bottino e ti rimetti in rotta verso Assur. Vai al **376**.

23

Marciate lungo la spiaggia per diverse centinaia di metri finché, improvvisamente, il terreno cede sotto i vostri passi e un'enorme creatura coperta di fango sorge dal suolo, afferra alcuni dei tuoi uomini con i suoi poderosi artigli e li scaglia in mare. Sottrai 2 punti dalla Forza dell'Equipaggio. Colta dal panico la ciurma insiste per tornare a bordo del *Banshee*. Costringi gli uomini a proseguire lungo la spiaggia (vai all'**86**) o proponi di continuare verso l'entroterra (vai al **42**)?

24

Per tre giorni rimani nel villaggio, in attesa che qualche sventurato passante cada nell'imboscata, ma non sopraggiunge nessuno. Anche la tua pazienza ha un limite: ormai ne hai abbastanza di questa perdita di tempo e decidi di tornare sul *Banshee* per cercare fortuna in altro modo. Aggiungi 3 giorni alla LOG, poi vai al **35**.

25

Agisci con la massima prudenza e attenzione, ma non serve a nulla: con un rumore sinistro la chiglia del *Banshee* scivola su un terreno limaccioso e la nave si incaglia. Tentate di farla tornare a galla usando dei lunghi pali e gettando in acqua tutto il carico in eccesso, ma non c'è niente da fare. Il livello dell'acqua è sceso e il *Banshee* è affondato ancora di più nella sabbia. Il mattino successivo vi trovate circondati dai soldati di Kish i quali, dal loro vicino distaccamento, si sono accorti degli alberi della nave visibili oltre la sponda del fiume. Venite catturati, e così finisce la vostra avventura.

26

Ti siedi e ti getti avidamente sulla minestra e sul pane, divorandoli con gusto. Dopo un po' ti senti prendere dal sonno, e guardandoti intorno ti accorgi che lo stesso sta accadendo all'equipaggio. Sfregandoti gli occhi dai un'occhiata alla lunga tavolata a cui anche tu prendi parte, e noti qualcosa di assolutamente insolito: tutti i pirati si sono trasformati in animali da cortile (pecore, capre, maiali e così via). Allarmato per quanto sta accadendo emetti un... *cra cra*. Stai gracchiando? Quando abbassi gli occhi e guardi il tuo corpo ti rendi conto di essere stato trasformato in pappagallo. «Vieni, mio bell'amichetto» dice la donna facendoti appollaiare sulla sua mano, «vieni con me

e unisciti agli altri». Non essendo più un umano, la tua avventura non può certo continuare.

27

Aggiungi 2 giorni alla LOG. Il Roc è un'isola formata da un'unica enorme montagna che emerge dall'oceano. Il suo picco è quasi sempre circondato da nubi mentre le pendici più basse sono ricoperte da una fitta foresta. Prende il nome da un gigantesco e leggendario uccello che talvolta sceglie le vette più alte per nidificare. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **67**; se sei sfortunato vai al **92**.

28

Tutti gli uomini meno cari sono già stati reclutati per la guerra con Marad, in cambio di allettanti promesse riguardo alle enormi ricchezze che verranno distribuite ai vincitori. Sono rimasti molti uomini validi tra cui scegliere, ma costano molto: devi spendere 20 Pezzi d'Oro per ogni punto di Forza dell'Equipaggio che vuoi recuperare. A reclutamento ultimato vai al **180**.

29

Con un agile balzo in avanti gli dai una gomitata nelle costole, costringendolo a piegarsi in due dal dolore (sottrai 2 punti dalla sua Resistenza). Ma subito dopo, protendendosi verso di te, ti tira una potente manata sulla testa e ti manda a terra, annaspante (perdi 2 punti di Resistenza). Tra i due è il Ciclope a riprendersi più in fretta: ti afferra per un braccio e ti solleva in aria. Cosa fai?

Gli dai un calcio alla spalla?	Vai al **251**.
Gli tiri un calcio sotto l'ascella?	Vai al **305**.
Gli assesti un colpo di rovescio al gomito?	Vai al **145**.

30

Il grido si fa udire nuovamente e rimbomba lugubre tra le montagne. Ti dirigi verso il burrone, in direzione del luogo da dove proviene il suono. Vuoi portare con te l'equipaggio (vai al **160**) o ti incammini con cautela da solo (vai al **138**)?

31

«Ah, quale dolore! È davvero terribile!» grida il fantasma; poi, agitando le braccia in segno di disperazione, ti rivolge uno sguardo pieno d'ira e aggiunge: «E su di te, portatore di queste atroci notizie, cada la mia maledizione». Perdi 2 punti di Fortuna e 1 punto di Abilità. Vai al **210**.

32

Il *Banshee* approda nell'unica grande baia che Nippur può vantare. L'equipaggio non sta in sé dalla gioia per la fine del viaggio. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 4 giorni alla LOG; se il numero uscito è maggiore o uguale aggiungi 5 giorni. L' *Haveldar* di Abdul il Temerario è già in porto, e i pochi membri del suo equipaggio che sono rimasti a bordo ti informano che Abdul si è già incamminato nell'entroterra, verso il luogo fissato per l'appuntamento e cioè sulla vetta dell'unica montagna di Nippur. Se la LOG supera i 50 giorni vai al **342**; se è di 50 giorni o meno vai al **213**.

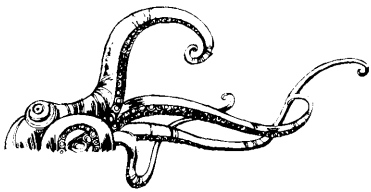
33

Lo squarcio è molto grande e le pareti sono ricoperte di alghe e crostacei. Nuotando all'interno del vascello sfiori ciò che ritenevi un mucchio di vecchi cenci incrostati nello scafo, ma non è proprio così; si tratta invece di un essere vivente che comincia a muoversi aprendo i tentacoli dai colori brillanti e mostrando i suoi denti affilati. Ha bloccato l'uscita, e il peggio è che tra poco dovrai per forza

tornare in superficie per respirare. Vuoi lottare contro questo mostro marino per cercare di tornare in superficie (vai al **21**) o cerchi di trovare un'altra uscita all'interno del relitto (vai al **57**)?

34

Ti dirigi verso la costa a tutta velocità, ma le navi da guerra si muovono molto più in fretta e ben presto ti tagliano fuori. Ora non ti resta altro che tentare di rompere le linee. Vai al **19**.



35

Tornato sul *Banshee* levi l'ancora e prendi il largo. Se il tuo equipaggio ha subìto delle perdite puoi dirigerti verso la città di Assur, per reclutare altri uomini (vai al **171**); in alternativa puoi recarti nella vicina città di Calah per tentare la sorte nelle grotte in cui si gioca d'azzardo (vai al **211**) oppure navigare verso est per depredare l'isola di Enraki (vai al **76**).

36

Quando raggiungi la sommità trovi Abdul il Temerario che ti sta aspettando, assieme ad alcuni uomini. «Ah!» esclama appena ti vede. «Ce l'hai fatta! Ma ora vediamo chi ha il bottino più grande». Spinge in avanti un enorme scrigno e comincia a vantarsi: «Ho saccheggiato Kish e ho addirittura catturato una nave da guerra di Marad. Il tesoro che ho qui può provarlo».

Apre il forziere e ti invita a mostrargli il tuo tesoro. Per scoprire se hai più bottino di Abdul, arrotonda la somma di denaro che sei riuscito a procurarti al centinaio inferiore (per esempio, se hai 378 Pezzi d'Oro arrotonda la somma a 300). A operazione ultimata dividi per due la somma arrotondata. Il numero risultante corrisponde al paragrafo a cui devi recarti. Se il risultato è maggiore di 400 vai al **400**.

37

Mentre ti prepari a sferrargli il colpo decisivo, il selvaggio ti afferra il braccio e ti colpisce alla testa, lasciandoti privo di sensi. Perdi definitivamente 2 punti di Resistenza (il che significa che devi ridurre di 2 punti la Resistenza *iniziale*). Quando, alcune ore più tardi, riprendi i sensi ti accorgi che il denaro che avevi scommesso non c'è più (toglilo dal Bottino). Se non l'hai già fatto prova ad andare alle gare di Bataar (vai al **270**), oppure a giocare ai dadi (vai al **236**); altrimenti lascia Calah (vai al **262**).

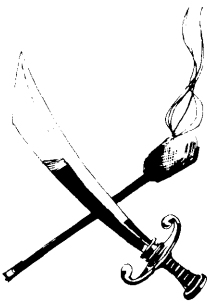
38

L'isola si presenta come un enorme masso di granito liscio, privo di spiagge e di vegetazione. Cali la scialuppa e ti dirigi verso terra assieme a pochi uomini. Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **133**; se sei sfortunato vai al **120**.

39

La donna continua ad insistere che dovresti mangiare, ma proprio nell'istante in cui stai per cedere, ed accetti una scodella di minestra, ti accorgi che i tuoi uomini stanno crollando improvvisamente sul tavolo, privi di sensi. Ma ciò che è ancor più allarmante è la trasformazione che avviene sotto i tuoi occhi: i tuoi pirati sono stati trasformati in animali da cortile, e sono diventati pecore, capre e

maiali. Gettando all'aria la ciotola ti precipiti da uno dei tuoi compagni e lo scuoti vigorosamente, ma la sola risposta che riesce a mormorare è «*Oink*». La strega intanto - perché a questo punto è chiaro che si tratta di una strega - se l'è svignata in casa, probabilmente perché ha paura di te, visto che non hai perso le tue sembianze umane. Ti lanci all'inseguimento e ti ritrovi in un piccolo vestibolo, che conduce in un grande salone da ballo dove c'è un caminetto acceso. Nel vestibolo c'è anche un'altra porta, e non c'è traccia della strega. Entri nel salone (vai al **216**) o prendi l'altra porta (vai al **227**)?

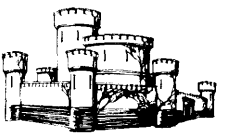


40

Gli Uomini-Lucertola sono costretti a retrocedere nella foresta, ma i tuoi pirati sono riusciti a catturarne quattro per venderli come schiavi: in genere gli esemplari piccoli raggiungono prezzi molto elevati. Intanto la giungla ha preso vita: si odono infatti le grida e i *tak tak* dei nativi che si mandano segnali battendo dei bastoni. Evidentemente stanno riunendo le forze in qualche luogo nascosto per preparare un nuovo attacco. Batti in fretta in ritirata e torni sul *Banshee*, dove levi l'ancora e riprendi la navigazione lungo lo stretto. Vai al **15**.

41

I tuoi uomini si dirigono verso il bestiame con corde e coltelli, e si mettono al lavoro. Ma ecco che pochi minuti dopo, un gruppo di cavalieri armati di tutto punto appare all'orizzonte e comincia a calarsi verso la vostra postazione dall'alto di una collina vicina. Dopo essersi fermati, i cavalieri mandano un araldo il quale proclama con tono solenne: «Udite, stolti pirati: avete offeso Sua Maestà il Re dei Quattro Venti. Vi viene dato l'ordine di lasciare immediatamente questa terra, altrimenti la pagherete davvero cara». Vai al **176**.



42

Facendovi strada attraverso la giungla penetrate all'interno, e vi ritrovate faccia a faccia con il mostro più grande e più orrendo che abbiate mai visto. Centinaia di gambe formate da tronchi sorreggono un corpo grande quanto il doppio del *Banshee*, mentre la testa è occupata quasi completamente da un'enorme bocca che ha dei coltelli al posto dei denti. Scappate (vai al **54**) o combattete (vai al **70**)?

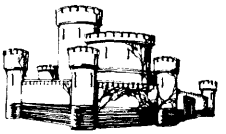
43

Navigando a vele spiegate dai ordine agli uomini di armarsi e di prendere posizione sul ponte, poi vi dirigete a tutta velocità verso le linee della flotta di Marad, puntando sulla stretta striscia di mare che si apre tra i remi di due vascelli. Quando il *Banshee* cerca di passare, una delle due navi avversarie carica la balestra e vi arpiona il parapetto supe-

riore. Ora la vostra nave viene trascinata come una balena arpionata. L'equipaggio dovrà passare alle armi.

Nave di Marad Colpi 8 Forza 12

Se il tuo equipaggio riesce a vincere vai al **208**.



44

La fenditura conduce negli alloggi del capitano, dove ti trovi di fronte una dozzina di Spiritelli Marini. Queste piccole creature sono ansiose per natura: vedendoti entrare nel vascello sfrecciano nervosamente da una parte all'altra e si precipitano nell'angolo più lontano della stanza, dove parlottano tutte assieme emettendo acuti pigolii. Finalmente uno spiritello si decide e si fa avanti per dirti: «Coraggioso avventuriero del mondo superiore, noi siamo creature magiche. Se ci aiuti a ritrovare un tesoro noi ti raccomanderemo a un nostro cugino, lo Spiritello dei Venti, che senza dubbio farà della tua nave la più veloce imbarcazione di tutti i mari». Aiuti le creature (vai al **75**) o no (vai al **383**)?

45

Ti rimetti in navigazione e ben presto lasci la costa. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 5 giorni alla LOG. Se è maggiore o uguale aggiungi 6 giorni. Arrivi al largo del monte Martu-Amurru, un gigantesco picco boscoso che sovrasta Kirkuk, una piccola città di pescatori. Cosa intendi fare?

Sbarchi con i tuoi tagliatori
di teste e cerchi di spaventare
la popolazione per farti consegnare
il denaro? Vai al **102**.
Continui a veleggiare lungo la
costa verso l'ostile città di Kish? Vai al **223**.
Ti dirigi verso il Mare Interno,
nei paraggi dell'Isola di Trysta,
per saccheggiare le navi in navigazione? Vai al **66**.

46

Con una forza spaventosa gli sferri un colpo sulla parte posteriore del ginocchio. Il mostro vacilla, perde l'equilibrio e crolla a terra andando a sbattere su una roccia appuntita (sottrai 2 punti dalla sua Resistenza). Cosa fai?

Gli tiri un calcio nelle costole? Vai al **266**.
Gli tiri un colpo basso? Vai al **224**.
Lo colpisci alla mascella? Vai al **196**.

47

Una volta raggiunta la periferia della città ti accorgi che l'esercito non è in città; quindi, dopo aver disposto gli uomini per la battaglia, lanci il grido d'attacco. Urlando come forsennati i pirati si lanciano all'assalto contro la ridotta milizia cittadina che, essendo stata colta alla sprovvista, oppone soltanto una debole resistenza.

Milizia cittadina	Colpi 6	Forza 10

Se vincete vai all'**80**.

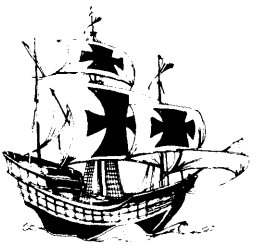
48

L'arena di pugilato si trova sotto una tenda malconcia, piena zeppa di scommettitori che gridano e discutono tra loro. Questo gioco consiste in un combattimento tra uno

sfidante e il campione del luogo, e la lotta si risolve in un duello di pugilato con dei guanti muniti di punte di ferro. Il primo che mette l'altro KO vince, e se vince lo sfidante riceve il doppio della somma puntata come scommessa iniziale. Decidi di sfidare il campione, un enorme orco di Scythera. Puoi scommettere fino a 50 Pezzi d'Oro. In questo combattimento, dunque, chi riesce a piazzare il primo colpo esce vincitore.

Orco Campione Abilità 11

Se porti a termine il primo assalto con successo vai al **370**. Se perdi vai al **323**.



49

Cali l'ancora in una laguna vulcanica pervasa di vapori e scendi a terra assieme all'equipaggio. Vi ritrovate in una giungla dalla folta vegetazione, popolata da animali esotici e da centinaia di migliaia di insetti. Ti dirigi verso la pendice più alta della montagna (vai al **151**), o resti in pianura e dai un'occhiata alla giungla (vai al **184**)?

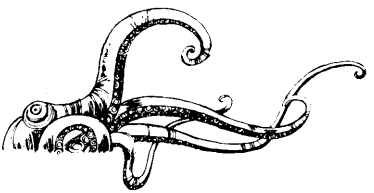
50

«Andiamo» dice Abdul con aria di sufficienza, dando un'occhiata al tuo gruzzolo decisamente inconsistente, «questa sfida, se può essere chiamata tale, per me è stata fin troppo facile. E tu ti definisci un pirata?» Hai preso una

bella batosta: senza dubbio Abdul è il migliore. Hai perso la scommessa.

51

Il *Banshee* si blocca in mezzo al mare, mentre l'equipaggio cerca di issare nuovamente le vele, ma senza successo. Una delle enormi navi avversarie si porta all'altezza della tua nave e la sperona, creando gravi danni a poppa. Assieme alla ciurma ti ritrovi ben presto in un mare infestato da squali. L'avventura è terminata.



52

Raggiungete il passo e, guardando oltre la collina più vicina, cominciate a distinguere una delle torri della fortezza, peraltro ancora abbastanza distante. Improvvisamente, dall'alto di un burrone scosceso e interamente coperto di neve, vi giunge un grido d'angoscia o di paura. Chiami gli uomini all'appello: non manca nessuno, ma la voce si fa udire per la seconda volta, ancora più straziante e disperata. Ti dirigi verso il burrone per vedere a chi appartiene (vai al **30**) o ignori il grido e prosegui verso il tempio-fortezza (vai al **111**)?

53

Ti trovi in una grande grotta sotterranea illuminata dalla fosforescenza delle rocce circostanti. Su una delle pareti c'è un piccolo trampolino di legno. Nuoti in quella dire-

zione e ti arrampichi sulle travature, uscendo dall'acqua. Seguendo la conformazione delle rocce penetri in un corridoio che collega la grotta a una massiccia porta in pietra. Accanto alla porta c'è un bassorilievo di forma e dimensioni umane, che pare ti stia guardando. Cerchi di aprire la porta (vai al **69**) o ti avvicini alla statua per osservarla meglio (vai all'**88**)?

54

Tu e i tuoi correte in mezzo alla giungla come un branco di animali impauriti e braccati, finché non arrivate alla spiaggia dove vi imbarcate sulla scialuppa e tornate a bordo del *Banshee*. Se non l'hai già fatto puoi sia dirigerti sull'isola priva di vegetazione (vai al **386**) che su quella coperta di palme (vai al **354**).

55

Lancia tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 5 giorni alla LOG e vai al **68**; se è maggiore o uguale aggiungi 6 giorni e vai al **181**.

56

Colpiti dal tuo coraggio, Mog e Osmog si offrono di entrare a far parte del tuo equipaggio: aggiungi 3 punti ai Colpi dell'Equipaggio e tieni presente che se il totale supera il punteggio *iniziale*, questo viene modificato e il nuovo punteggio diventa quello *iniziale*. I giganti vi informano che la terra in cui siete è un luogo desolato, occupato da orde di Orchi, un posto da cui è meglio tenersi alla larga. Tornate sul *Banshee* andando al **272**.

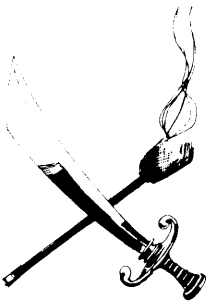
57

Nuotando sott'acqua attraversi un boccaporto e raggiungi una stiva vuota. Da qui risali su un ponte marcio ed esci in mare aperto. Col sangue che ti pulsa nelle orecchie

raggiungi la superficie e cominci a respirare affannosamente. Dopo esserti riposato un po' riprendi fiato e ti immergi nuovamente, in direzione della fenditura a poppa. Vai al **44**.

58

Mentre i tuoi uomini sono alle prese con i pali, gli occupanti della torre contrattaccano decisamente versandovi addosso dei calderoni d'olio bollente. Riduci di 4 punti la Forza dell'Equipaggio. Demoralizzati e feriti i pirati abbandonano i pali e fuggono a rotta di collo in direzione del *Banshee*, tanto più che i sacerdoti guerrieri sono molto combattivi e stanno uscendo dalla loro fortezza per lanciarsi all'inseguimento. Appena riuscite a mettervi in salvo sulla nave, issate le vele e prendete il largo. Vai al **123**.



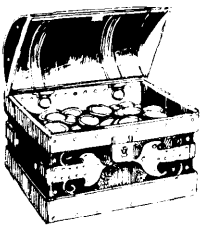
59

Gli affari vanno decisamente male. Alla fine della giornata sei riuscito a vendere talmente pochi prigionieri che sei costretto a cedere i rimanenti a uno schiavista, che te li compra a soli 5 Pezzi d'Oro ciascuno. Moltiplica il numero di schiavi per 5 e aggiungi il totale al Bottino. Vai al **279**.

60

Quando gli salti addosso, il Ciclope si protegge il corpo parando col braccio, poi ti afferra la gamba e la storce, facendoti soffrire terribilmente (sottrai 2 punti sia dalla sua che dalla tua Resistenza). Il Ciclope non ha nessuna intenzione di spezzarti la gamba: ti afferra invece per la caviglia e ti fa penzolare a testa in giù. Cosa fai?

Gli dai un calcio al gomito? Vai al **235**.
Gli tiri un colpo basso? Vai al **177**.
Gli sferri un pugno nello stomaco? Vai al **139**.



61

Mentre corri verso la spiaggia, ti imbatti in un gruppo dei tuoi uomini che stanno perlustrando l'isola nella speranza di trovarti ancora vivo. Tornate sul *Banshee* e vi rimettete in viaggio. Vai al **15**.

62

Tutti gli uomini meno cari sono già stati reclutati dai vari nobili di Shurrupak, i quali hanno bisogno di marinai per le navi che prendono parte al conflitto con Marad. Comunque, per un colpo di fortuna, trovi un equipaggio di pirati rimasti senza nave: il loro capitano l'ha venduta per pagare un debito di gioco. Molti sono desiderosi di entrare a far parte della tua ciurma. Per ogni punto di Forza dell'Equipaggio che intendi recuperare devi sborsare 10 Pezzi d'Oro. A reclutamento ultimato vai al **180**.

63

Il corridoio conduce in una piccola anticamera occupata da un ecclesiastico, che ha uno sguardo a dir poco spiritato. Il corpo di questa creatura assomiglia a quello di un umano, ma la testa e gli arti sono di uccello. Al vederti emette un sibilo, sbatacchia un paio di talismani sacri che porta appesi al collo e si lancia all'attacco brandendo il suo scettro d'ebano. Vi battete. Ogni volta che la creatura ti colpisce tira un dado: se il numero uscito è 1 o 2 registra la solita perdita di Resistenza; se è 3 o 4 perdi 1 punto di Abilità; se è 5 o 6 perdi un punto di Fortuna.

Falco Muto Abilità 8 Resistenza 8

Se lo sconfiggi vai al **125**.

64

La chiglia del *Banshee* gratta sul fondo per diversi metri, ma non si arena, e quando manca un'ora all'alba raggiungi il punto in cui il fiume passa in mezzo alle enormi mura che proteggono il territorio di Kish dalle orde dei barbari. Questi alti muraglioni di difesa, su cui a intervalli regolari si innalzano delle alte torri, si estendono per centinaia di miglia su entrambe le sponde del fiume e circondano completamente lo stato di Kish. Quando cerchi di passare in mezzo alle torri che si innalzano a destra e a sinistra del fiume, la prua del *Banshee* urta contro un'enorme catena di ferro che è stata tesa per tutta la larghezza del corso d'acqua. Fermata obbligatoria... Mandi a terra un paio di uomini col compito di sganciare la catena da una delle torri (vai al **268**) o ti rimetti in rotta verso il mare (vai al **207**)?

65

I corpi fracassati delle Sanguille affondano lentamente. La superficie dell'acqua, che ora è tornata immobile, è solo una trentina di centimetri sotto il livello della stanza del-

l'abate. Tutto insanguinato ti arrampichi su per la parete. Vai al **225**.

66

Il *Banshee* solca il mare verso le Secche di Trysta. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 4 giorni alla LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 5 giorni. Quando raggiungi le pericolose scogliere nelle vicinanze dell'isola di Trysta, una raffica di vento del nord giunge ad annunciarvi una tempesta. Ti lasci il temporale alle spalle andando a sud (vai al **103**) o affronti la bufera e metti la prua al nord (vai al **142**)?

67

Stai navigando a piena andatura lungo l'isola quando, improvvisamente, un'enorme ombra scura dai contorni ben delimitati passa sopra la nave. Guardando in alto vedi un gigantesco uccello che assomiglia a una poiana, con la sola differenza che è cento volte più grande... Disegna in volo un paio di cerchi concentrici sopra il *Banshee* e poi scende in picchiata, deciso ad attaccare. L'equipaggio impugna le armi, pronto a difendersi.

Roc	Colpi 10	Forza 4

Se l'equipaggio riesce a sconfiggerlo vai al **117**.

68

Navighi in direzione di Lagash, cercando di individuare qualcuno dei numerosi mercantili che da sempre fanno scalo in questa città. Comunque la Fortuna non è al tuo fianco, perché due rosse vele triangolari appaiono all'orizzonte proprio di fronte al *Banshee*. Si tratta di due galee da guerra battenti la bandiera di Lagash, che avanzano col ponte pieno di soldati armati di tutto punto e con le bandiere di guerra che sventolano alte. Con una pronta virata

cerchi di evitare le navi importune. Lancia tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio vai all'**87**. Se è maggiore o uguale vai al **175**.

69

La porta è grande e pesante ma, appoggiandoti con tutto il tuo peso, riesci a farla socchiudere. Comunque, nello stesso istante in cui la porta cede senti un tremendo rumore proveniente dall'alto, che riecheggia tutto intorno. Un masso di pietra, del peso di almeno un paio di tonnellate, si è mosso dal suo posto, sopra la porta, ed ora sta per caderti addosso. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **99**; se sei sfortunato vai al **6**.

70

La bestia solleva la testa e apre la bocca mostrando il ghigno più spaventoso e terribile mai visto da occhio umano, mentre la fame traspare chiaramente dai suoi occhi. Se possiedi l'Arco di Axillon vai al **163**; altrimenti vai al **110**.

71

Dopo che gli hai fatto arrivare il denaro, el-Shazar ti getta un pezzo di carta su cui ha segnato il passaggio per Shurrupak. I suoi uomini mare sganciano i rampini e lasciano che il *Banshee* riprenda il largo. Dopo aver lasciato la scena della battaglia ti dirigi verso Shurrupak (vai al **301**) o fai rotta direttamente verso il Mare del Sud con l'intenzione di raggiungere Nippur il più presto possibile (vai al **340**)?

72

Tutto sommato l'attività commerciale è un buon corroborante. Dopo un'intera giornata di lavoro, durante la quale sei riuscito a vendere tutti i prigionieri, ti ritrovi con una

media di 10 Pezzi d'Oro per uomo. Moltiplica il numero di schiavi per 10 e aggiungi la somma al Bottino.
Vai al **279**.

73

Non ci sono più gare di Bataar. Se non l'hai già fatto puoi andare all'arena di pugilato (vai al **48**) o giocare ai dadi (vai al **236**). Altrimenti lascia la città di Calah andando al **262**.

74

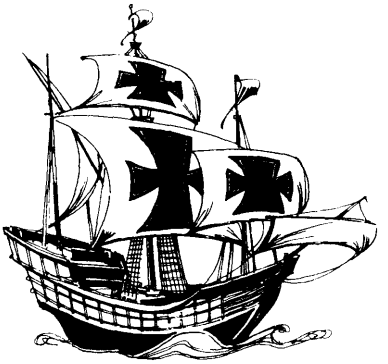
Spostandoti leggermente, prendi la mira e sferri il colpo, ma soltanto per fartelo bloccare da una delle enormi mani del Ciclope: ora il mostro ti storce selvaggiamente il braccio fino a slogartelo (perdi 2 punti di Resistenza). Dopo averti lasciato la mano, il mostro ti afferra per la caviglia e ti fa penzolare a testa in giù. Cosa fai?

Gli dai un calcio al gomito? Vai al **235**.
Gli tiri una ginocchiata nel petto? Vai al **122**.
Gli dai una capocciata nelle costole? Vai al **372**.

75

«Krell, un predatore che abita in una grotta che si trova sotto questo vascello, ha rubato il Cranio di Sale» spiega lo Spiritello. «Si tratta della più preziosa delle nostre reliquie, donataci dal Padre Mare. Questa reliquia ha il magico potere di tenere separato il nostro mare dalle fredde acque della terra. Dobbiamo riprendercela a tutti i costi». Lo Spiritello ti dà una pozione magica che permette di restare sott'acqua senza respirare, e poi ti indica la grotta di Krell sotto il relitto. Il tunnel che funge da entrata scende verticalmente dal fondo marino, e penetrandovi ti accorgi che le pareti sono piene di buchi larghi e profondi. Continui a nuotare verso la grotta (vai al **105**) o ti fermi

un attimo per dare un'occhiata a uno dei buchi (vai all'**89**)?



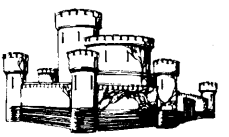
76

Il *Banshee* prende il largo verso il Mare Interno. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 4 giorni alla LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 5 giorni. Sei arrivato al largo di un promontorio dell'isola montagnosa di Enraki, situato all'estremo nord. Enraki è la patria dei sacerdoti guerrieri di Asswr sel Dablo. Questi terribili santoni, guardati con particolare favore dagli dei della guerra e protetti dagli dei della pietra, risiedono in una fortezza che si erge sulle pendici più basse dell'alta e scoscesa montagna la cui cima è sempre coperta di neve. Sono molto ricchi. Puoi cercare di privarli delle loro ricchezze in tre diversi modi.

Con un assalto diretto alla fortezza. Vai al **231**.
Cercando di entrare con l'inganno per rubare quanto è possibile. Vai al **315**.
Cercando una strada tra le montagne che porti sul retro della fortezza, in modo da attaccare il lato che speri sia meno difeso. Vai al **188**.

77

State marciando attraverso la pianura quando, da dietro una delle colline vicine, appare un gruppo di cavalieri armati di tutto punto. Questi mandano verso di voi un araldo che reca il seguente messaggio: «Avventurieri, vi avvisiamo che vi trovate nella terra del Re dei Quattro Venti e che Sua Maestà sarà lieto di godere della vostra compagnia alla sua tavola». Vi unite all'araldo e alla cavalleria per recarvi, presumibilmente, dal Re (vai al **215**) o tornate sulla nave (vai al **176**)?



78

Poco più avanti nel tunnel ti imbatti nei cadaveri di una mezza dozzina di uomini. I segni sui loro corpi indicano che sono stati dilaniati da qualche enorme rapace, probabilmente il Roc che ti ha attaccato. Frughi tra i loro corpi in cerca di bottino (vai al **229**) o continui a scendere (vai al **240**)?

79

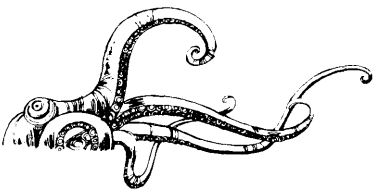
Assieme alla ciurma rimani per tre giorni sotto il sole cocente del Deserto di Scythera, in attesa di vedere all'orizzonte le bestie da soma comuni tra le carovane di questa zona. Aggiungi 3 giorni alla LOG. Tuttavia col passar dei giorni le provviste e le riserve d'acqua cominciano ad esaurirsi. Aspetti ancora un paio di giorni tra le dune (vai al **194**) o lasci perdere il deserto e torni sul *Banshee* (vai al **35**)?

80

Dopo aver sconfitto la milizia e aver fatto fuggire la maggior parte della popolazione nelle campagne vicine, procedi dritto verso il palazzo del governatore per farti un'idea delle finanze della città. Avanzando all'interno degli edifici che i tuoi uomini hanno devastato, raggiungi le camere blindate; far saltare le serrature è un gioco da ragazzi, ma quando apri la massiccia porta di ferro ti trovi di fronte una feroce belva nera che avanza verso di te, pronta ad attaccare. Devi batterti da solo.

Bestiaccia	Abilità 10	Resistenza 10

Se la sconfiggi vai al **97**.



81

«Che il diavolo mi porti se ti consegnerò la mia nave senza combattere, el-Fazouk» gridi con tutta la tua rabbia, portando alla testa del tuo avversario un veloce colpo di scimitarra. Tuttavia egli si abbassa rapidamente, schivandolo, e i suoi uomini si precipitano in sua difesa. Combatti singolarmente gli avversari.

	Abilità	Resistenza
1° Pirata	8	4
2° Pirata	8	6
3° Pirata	7	6
Jiamil el-Fazouk	9	6

Se vinci vai al **397**.

82

Mentre il Ciclope cerca di rialzarsi, ti precipiti su di lui e gli dai una spallata in faccia. Sfortunatamente ti vede arrivare e ti tira un colpo al braccio (perdi 1 punto di Resistenza). Il mostro riesce a rimettersi in piedi e si piega sulle ginocchia, pronto a precipitarsi su di te. Cosa fai?

Gli tiri un calcio nel diaframma? Vai al **60**.
Gli tiri un calcio alle gambe? Vai al **319**.
Gli tiri un calcio in testa? Vai al **290**.

83

Con uno sforzo eroico l'equipaggio riesce a rimettere a posto la vela maestra, permettendo così al *Banshee* di riacquistare un po' di velocità evitando di venir speronata dalle navi nemiche. Ora vuoi dirigerti verso Shurrupak per vendere schiavi e ingaggiare uomini (vai al **301**), o fai rotta verso il Mare del Sud con l'intenzione di raggiungere Nippur nel minor tempo possibile (vai al **340**)?

84

Dopo aver sconfitto Nestafa frughi tra i cenci che portava addosso, ma non trovi nulla. Probabilmente per lui erano tempi duri. Temendo di dover affrontare altri vecchi nemici lasci la zona del porto. Cerchi nuove reclute al mercato (vai al **253**) o nei bassifondi della città (vai al **293**)?

85

Le scale portano in un luogo dove regna la più totale oscurità. Le pareti, gocciolanti per l'umidità e coperte di muschio, si restringono sempre più. L'acqua scende giù per le scale, sotto i tuoi piedi, rendendoti il percorso sempre più difficile. Tutto a un tratto una Sanguisuga con dieci piedi, di dimensioni fuori del normale, balza fuori dalla tana e ti morde la spalla. Con un gesto frenetico la

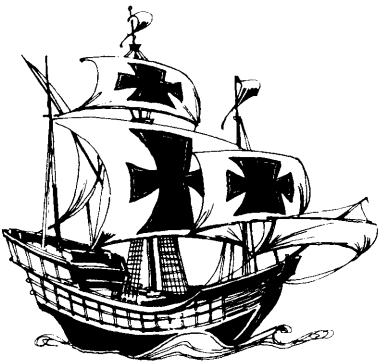
cacci via. Finché è viva, la Sanguisuga ti succhia 2 punti di Resistenza per ogni assalto.

Sanguisuga Gigante Abilità 8 Resistenza 8

Se riesci a sconfiggerla vai al **162**.

86

«Muovetevi fifoni!» gridi, brandendo la scimitarra. «O ci sarà qualcosa che vi farà più paura di questi mostri!» *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **230**; se sei sfortunato vai al **182**.



87

Porti abilmente a termine l'astuta manovra e ti lasci indietro una delle navi da guerra. Tuttavia sei inseguito da un'altra galea, dalla quale ad un certo punto parte una pioggia di frecce. Devi combattere.

Nave da guerra Colpi 10 Forza 8

Se vuoi fuggire, tieni presente che c'è la penalizzazione e vai al **12**. Se decidi di portare a termine il combattimento e riesci a sconfiggere la galea vai al **135**.

88

Il bassorilievo è posto su un piccolo ripiano a circa 30 centimetri da terra. Osservandolo più da vicino ti accorgi che la piattaforma su cui poggia è rotante: la statua, dunque, dovrebbe potersi muovere. Ci sono segni di usura sul lato sinistro della piattaforma girevole, ma non a destra. Afferrando saldamente le spalle della statua ti prepari a muoverla, ma da che parte? Se la giri a sinistra vai al **114**; se la giri a destra vai al **165**.

89

Scegli a caso uno dei buchi e lo raggiungi, ma soltanto per disturbare un'enorme murena che ti morde al braccio facendoti perdere 1 punto di Abilità. Ti ritiri in fretta e riprendi la discesa verso la grotta. Vai al **105**.

90

Mettendo tutte le vele al vento il *Banshee* riesce ad allontanarsi dalla nave da guerra, lasciandola indietro. Ti dirigi verso il Mare Interno, facendo rotta sull'isola di Enraki (vai al **76**) o prosegui costeggiando il Margine Orientale verso i Fiumi dei Morti (vai al **197**)?

91

Il colpo ha il solo risultato di provocare un contrattacco. Il Ciclope ti tira una ginocchiata nel petto e successivamente ti spinge a terra (perdi 2 punti di Resistenza). Piegandosi poi sul tuo corpo dolorante ti afferra l'avambraccio e ti solleva in aria. Come reagisci?

Gli tiri un calcio sotto l'ascella?	Vai al **305**.
Gli dai un morso al polso?	Vai al **276**.
Gli sferri una manata sulla parte posteriore del gomito?	Vai al **187**.

92

Stai navigando a piena andatura attorno all'isola quando, improvvisamente, un'enorme ombra scura dai contorni ben delimitati passa sopra la nave. Guardando in alto vedi un gigantesco uccello che somiglia a una poiana, con la sola differenza che questo è cento volte più grande... Disegna in volo un paio di cerchi concentrici sopra il *Banshee* e poi scende in picchiata, pronto all'attacco. Senza interrompere il volo ti piomba addosso, ti afferra tra gli artigli e ti porta verso l'isola. Sfoderi la scimitarra per cercare di liberarti.

Roc	Abilità 11	Resistenza 10

Se riesci a sconfiggere l'uccellaccio vai al **124**.

93

La creatura è alta quanto metà della fossa. Decidi di saltare sulle spalle della creatura per cercare di uscire da questa dannata trappola (vai al **352**) o cerchi di girare attorno al mostro e di infilarti nella porta dalla quale è entrato (vai all'**8**)?

94

Trovi che vendere schiavi sia molto remunerativo. Questo vecchio rugoso deve vederci davvero male, per non accorgersi dei difetti dei tuoi prigionieri malconci. Anzi, è convinto di aver fatto un buon affare! Ricevi dunque 15 Pezzi d'Oro per ogni schiavo. Moltiplica il numero di schiavi catturati per 15 e aggiungi la somma al Bottino. Vai al **279**.

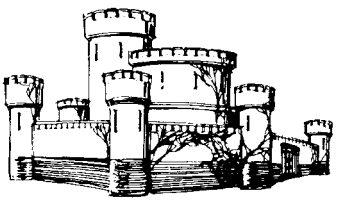
95

Tagli la testa al gatto con la scimitarra e nello stesso istante gli altri spariscono. La megera si stringe le braccia al petto e crolla al suolo, anche lei morta. Allora torni all'aperto e

ti accorgi che tutti gli animali da cortile si sono ritrasformati in uomini. Dopo aver richiamato la tua ciurma torni sul *Banshee* e salpi verso Nippur. Vai al **7**.

96

«Non dovevi farmi questo» dice el-Shazar, «ma dopo tutto non siamo mai stati grandi amici». Dà agli uomini il segnale di riprendere l'assalto al *Banshee* ed essi, dopo essersi affiancati con la nave, si lanciano all'abbordaggio e massacrano i pirati. La nave viene catturata e tu e i pochi uomini rimasti venite fatti schiavi. L'avventura è finita.



97

Passando sopra il corpo della belva entri nella camera blindata, dove trovi 130 Pezzi d'Oro che aggiungi al Bottino. Lasci che i pirati continuino a saccheggiare la città (vai al **141**) o batti rapidamente in ritirata e torni sul *Banshee* (vai al **113**)?

98

I tuoi feroci pirati hanno battuto quelli che dovevano essere i salvatori del villaggio. Tra i sopravvissuti scegli un uomo da cui potrai ricavare un buon prezzo al mercato degli schiavi (aggiungilo al Bottino). Ora assegni agli uomini le postazioni da prendere al villaggio, in modo da essere pronti per l'arrivo di qualche carovana a cui tendere un'imboscata. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **194**; se sei sfortunato vai al **24**.

99

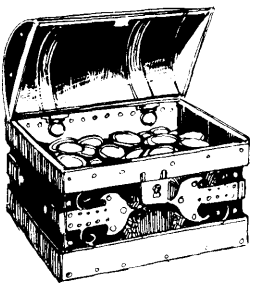
Con un anticipo di una frazione di secondo ti infili nell'apertura della porta. Il masso di pietra si schianta al suolo, dietro di te, mancandoti per un pelo. Vai al **179**.

100

Vai al **50**.

101

Metti KO il selvaggio, ti riprendi i Pezzi d'Oro che avevi scommesso inizialmente e te ne vai dall'arena. Se non l'hai già fatto puoi recarti alle gare di Bataar (vai al **270**) o andare a giocare ai dadi (vai al **236**). In caso contrario lascia Calah andando al **262**.



102

Arrivate senza incidenti nel porto di Kirkuk, dove sbarchi con la maggior parte della ciurma e ordini agli abitanti locali, che si sono raccolti attorno a voi, di chiamare il loro capo. Quando questi arriva, del tutto ignaro di quanto sta succedendo, gli ordini di consegnarti immediatamente 200 Pezzi d'Oro se non vuole che l'intera cittadina sia rasa al suolo e che i suoi abitanti vengano deportati come schiavi. «Ciò che vostra signoria chiede non è cosa da poco...» dice l'anziano, tutto tremante, «ma se si degna di accompagnarmi fino ai forzieri della città prometto che consegnerò tutto

ciò che possediamo». Assieme ai pirati segui l'anziano capo attraverso le strade della città, giungendo presto ad un edificio dall'aspetto ben poco imponente. Appena il vecchio apre la porta vi trovate di fronte a un gran numero di soldati che portano la divisa dell'esercito di Kish: una cotta blu e un'armatura d'acciaio. Appena vi vedono partono all'attacco mentre dagli edifici vicini giungono i rinforzi. Ha inizio uno scontro all'ultimo sangue...

Soldati Kishani	Colpi 8	Forza 8

Se la tua ciurma ha la meglio vai al **121**.

103

Il vento si alza, sibilando minacciosamente tra il sartiame del *Banshee* e spingendo qua e là la pioggia che comincia a cadere pesantemente sull'equipaggio. La nave procede rollando e beccheggiando attraverso il mare in tempesta. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **13**; se sei sfortunato vai al **172**.

104

Una volta neutralizzati i soldati superstiti, il tuo equipaggio si mette in cerca di bottino. I pirati trovano 68 Pezzi d'Oro e tre uomini da vendere come schiavi (aggiungi tutto al Bottino). Sei riuscito a liberare il *Banshee* dalla presa delle navi da guerra, ma hai anche capito che Lagash è un posto un po' troppo pericoloso. Vuoi tornare nel Mare Interno per dirigerti verso Enraki (vai al **76**) o costeggi il Margine Orientale, in direzione dei Fiumi dei Morti (vai al **197**)?

105

La cavità incrocia un tunnel secondario orizzontale in cui regna l'oscurità più totale, mentre l'apertura principale

prosegue in discesa. Cambi direzione e prendi il passaggio laterale (vai al **136**) o continui a scendere (vai al **148**)?

106

La gara comincia: le lucertole avanzano spavalde verso un nuovo Goblin. Basilisk sfreccia da un lato e, con un potente morso, riporta la vittoria. Se avevi scommesso sul vincitore vai a incassare il corrispondente (in oro o in schiavi) della puntata. Se il tuo Bataar perde, anche tu perdi quanto avevi puntato. Vai al **73**.

107

La nave da guerra naviga velocemente nella tua direzione, con l'intenzione di attaccare. Quando è abbastanza vicina i Kishani si appostano sul ponte, arpionano il *Banshee* e lo tirano verso di loro. La battaglia comincia:

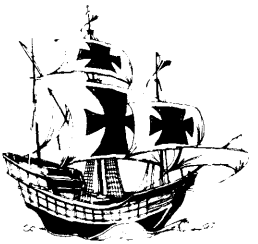
Nave di Kish	Colpi 10	Forza 8

Se vuoi fuggire tieni presente la penalizzazione e vai al **332**. Se porti a termine il combattimento e riesci a sconfiggere la nave da guerra vai al **287**.

108

Il *Banshee* avanza a stento a causa del mare molto agitato, ma finalmente raggiungete l'isola. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 4 giorni alla LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 5 giorni. Più vi avvicinate a Kazallu e più il tempo migliora, rendendo piacevole l'arrivo. Sbarcato sull'isola assieme all'equipaggio ti metti in cerca di cibo e di acqua per reintegrare le provviste che si sono quasi completamente esaurite. Dividi gli uomini in squadre e li mandi in varie direzioni, mentre tu aspetti sulla spiaggia pensando alla prossima, e ultima, tappa del viaggio. Dopo un paio d'ore un pirata torna di corsa per riferirti che ha trovato una

fattoria non molto distante dal luogo dello sbarco. Arrivati sul posto incontrate la padrona, una giovane donna di straordinaria bellezza, che manda avanti da sola l'intera fattoria; gli unici suoi compagni sono infatti innumerevoli e svariati uccelli esotici, oltre ai soliti animali da cortile. Appena vi vede si dà subito da fare per prepararvi una scodella di minestra e un po' di pane. «Sono così felice di avervi qui con me!» esclama quasi senza fiato. «Posso offrirvi qualcosa da mangiare?» La ciurma sembra molto soddisfatta da questa accoglienza, e si siede al lungo tavolo che sta davanti alla casa. Accetti anche tu l'offerta (vai al **26**) o rifiuti educatamente (vai al **39**)?



109

Una volta superata l'isola di Trysta avvisti una grande chiatta priva di vele che avanza verso il *Banshee*. È piena zeppa di soldati ed è dotata di enormi balestre installate su entrambe le fiancate. Questa misteriosa imbarcazione, indubbiamente sospinta da una forza soprannaturale, sta puntando verso di voi col chiaro intento di attaccare. Appena siete sotto tiro le balestre fanno partire dei dardi che lacerano le vostre vele e il vostro sartiame. Non avete scampo: bisogna combattere.

Chiatta	Colpi 10	Forza 8

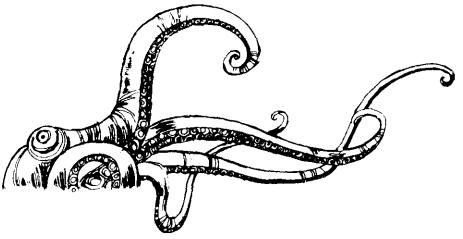
Se il *Banshee* riporta la vittoria vai al **395**.

110

La bestiaccia attacca te e il tuo equipaggio con una furia insana.

L'Orrore	Colpi 12	Forza 12

Se la ciurma la sconfigge vai al **219**.



111

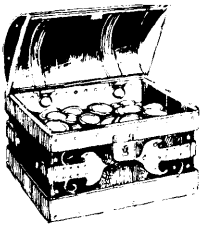
Il sentiero scende serpeggiando lungo le pendici della montagna, giungendo in un punto dal quale si vede bene il retro del castello. Ti accorgi che da questa parte le mura sono più basse e che di conseguenza ci sono maggiori possibilità di tentare un attacco a sorpresa. Riesci anche a vedere la costruzione centrale della roccaforte, un imponente tempio di legno che domina sull'interno. Parti immediatamente all'attacco prendendo d'assalto la parte più bassa delle mura (vai al **149**) o prima cerchi di confondere i difensori appiccando il fuoco al tempio con delle frecce incendiarie (vai al **285**)?

112

Raccogli una pietra e la getti nel buio, ma manchi le creature. L'unica cosa che provochi è un po' di rumore. I Trogloditi non apprezzano per nulla questo tentativo di disturbo: ti scoprono subito, e impugnate le lance partono alla carica. A tua volta sfoderi la tua arma e ti precipiti giù per le scale pronto ad affrontarli a metà strada. Vai al **130**.

113

Tornato sul *Banshee* devi prendere una direzione: vuoi far vela verso est, in modo da arrivare nel Mare del Sud attraversando il Canale di Goth (vai al **246**), o esci in mare aperto passando direttamente per il Roc (vai al **27**)?



114

La statua si gira facilmente, ma contemporaneamente spruzza dalle narici un velenosissimo liquido viscido che ti bagna gli occhi. Tira tre dadi: se il totale è maggiore della tua Resistenza vai al **9**; se è minore vai al **129**.

115

Ti avvicini al mostro e gli tiri un pugno sulla parte posteriore della gamba, mandandolo a terra (sottrai 2 punti dalla sua Resistenza). Cosa fai mentre giace bocconi a terra?

Gli salti sulla schiena?	Vai al **361**.
Gli tiri un colpo basso?	Vai al **224**.
Gli dai una spallata in testa?	Vai all'**82**.

116

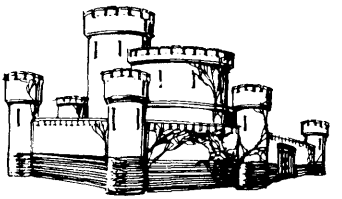
Senza dubbio il Gambero Gigante fornirà una scorta di provviste duratura e inoltre, con la scoperta di un corso d'acqua poco distante da qui, tutte le vostre esigenze sono presto soddisfatte. Dopo essere tornato sul *Banshee* lasci le Tre Sorelle e ti prepari ad affrontare l'ultimo tratto del viaggio verso Nippur. Vai al **7**.

117

L'uccello piomba nell'oceano ed affonda. Decidete di scendere sull'isola (vai al **49**) o vi rimettete in viaggio verso lo stretto in direzione del Mare del Sud (vai al **15**)?

118

La gara comincia: le lucertole avanzano spavalde verso un nuovo Goblin, ma con tua grande meraviglia nessuno dei favoriti vince. Sottrai dal Bottino l'oro (o gli schiavi) che avevi puntato inizialmente. Vai al **73**.

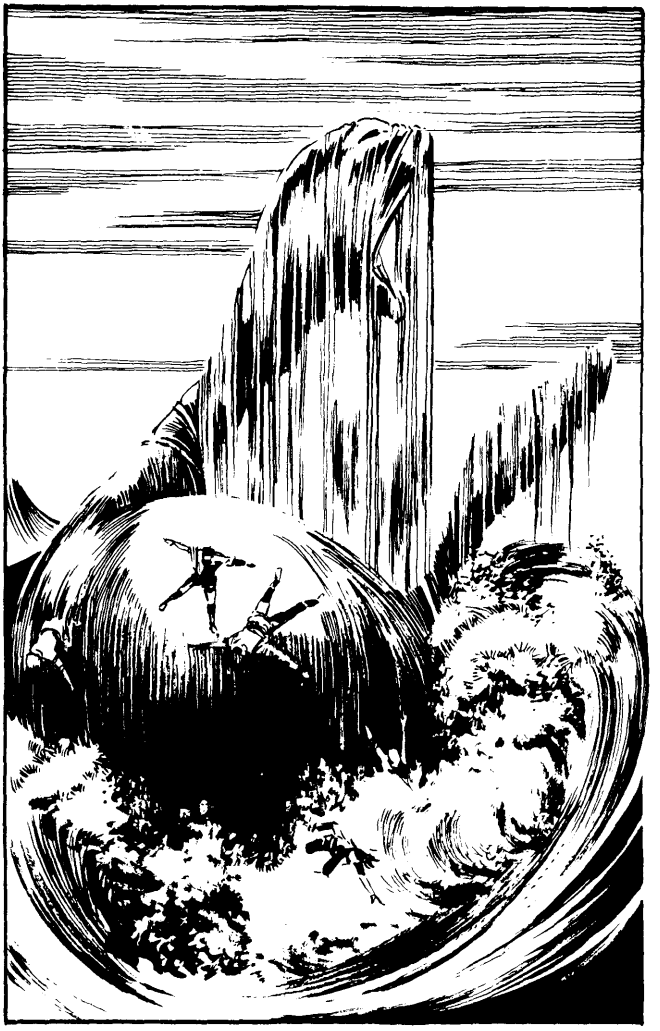


119

Con la nave da guerra alle costole ti dirigi verso le Secche di Trysta, mentre il rumore della nave che gratta sul fondo e il colore del mare che si fa sempre più chiaro ti indicano che le hai quasi raggiunte. Tira due dadi: se il numero uscito è minore della tua Abilità vai al **134**; se è maggiore o uguale vai al **159**.

120

Mentre tu fai un giro dell'isola, gli uomini della ciurma che erano sbarcati assieme a te accendono un fuocherello sulla spiaggia per cucinare i pesci che sono riusciti a catturare. Improvvisamente l'isola si mette a tremare, poi smette, ma solo per riprendere con maggior violenza. L'oceano comincia a gorgogliare e a sollevarsi attorno all'isola quando... una grande testa e un'enorme coda emergono dall'acqua! L'isola è una creatura vivente! Una



violenta ondata, causata dal movimento del mostro che cerca di spegnere il fuoco che gli avete acceso sulla schiena, spazza il ponte del *Banshee*. Tira tre dadi e sottrai il numero uscito dalla Forza dell'Equipaggio. Il risultato corrisponde agli uomini sopravvissuti. Se hai ancora un equipaggio, torna sul *Banshee* e riparti. Navighi verso sud, in direzione del Canale di Goth (vai al **4**) o a ovest, verso il Roc (vai al **257**)?

121

Dopo l'amara sconfitta, i soldati di Kish se la danno a gambe e si dileguano nel labirinto di strade dei dintorni; ma ecco che in fondo alla strada dove ha avuto luogo il combattimento compare improvvisamente uno squadrone di Ussari Alati che si stanno radunando per un nuovo attacco. È tempo di andarsene... Scappi rapidamente assieme alla ciurma, cercando di tornare sul *Banshee* (vai al **331**), o cercate di passare inosservati e attraversate la città, sperando di riuscire a scappare nella foresta del monte Martu-Amurru (vai al **355**)?

122

Prendi lo slancio e, con la gamba libera, tiri al Ciclope un potente calcio. Il mostro grida di dolore e ti lascia cadere a terra (perdi 1 punto di Resistenza). La caduta non è stata troppo brutta, quindi ti alzi in piedi pronto ad affrontare nuovamente il nemico. Cosa fai?

Gli tiri un pugno alla spalla?	Vai al **91**.
Gli tiri un pugno nel diaframma?	Vai al **18**.
Gli dai una manata sotto l'ascella?	Vai al **337**.

123

Il *Banshee* sta veleggiando al largo della punta all'estremo sud dell'isola di Enraki. L'orizzonte è chiaro e oltre

all' isola non si vedono né navi né nuvole. I due maggiori centri commerciali della zona sono Kish e il Margine Orientale, e la via marittima più frequentata passa a sud, tra Enraki e le Secche di Trysta. Ora puoi pattugliare lo stretto, in cerca di ricchi mercantili (vai al **318**) oppure, se l'equipaggio ha subito delle perdite, puoi navigare verso la città neutrale di Assur per reclutare un po' di uomini (vai al **171**). In alternativa, se ti senti fortunato, puoi sfidare la sorte a Calah, nelle grotte in cui si gioca d'azzardo (vai al **211**); o ancora, puoi procedere verso il Margine Orientale per tentare qualche incursione costiera (vai al **197**).

124

Il Roc ti lascia cadere sull'isola. Dopo un volo di solo un paio di metri atterri in un enorme nido, già occupato da tre uova gigantesche. In fondo al nido c'è un buco che conduce in un tunnel molto stretto. Ti cali nel tunnel prima che il Roc o la sua compagna tornino all'attacco (vai al **78**) o ti precipiti giù per la montagna, verso la foresta pianeggiante (vai al **61**).

125

Ora che hai sconfitto il Falco Muto puoi impadronirti delle sue cose. D'ora in poi ogni volta che ti capita di batterti contro un nemico, e riesci a colpirlo, tira un dado: se il numero uscito è 1 o 2 sottrai 1 punto dall'Abilità dell'avversario; se è 3, 4, 5 o 6 annota la solita perdita di Resistenza. L'anticamera ha 2 uscite: una è un semplice corridoio, l'altra ha l'aspetto di un camino che sale verso l'alto. Le pareti presentano dei solchi che hanno tutta l'aria di essere appigli per le mani in caso di arrampicata. Prendi il corridoio (vai al **173**) o ti arrampichi su per il camino (vai al **199**)?

126

Colpisci il gatto bruno con la scimitarra, ma non gli fai alcun male. Vai al **332**.

127

Cerchi di evitare la flotta passando ad una delle estremità, dalla parte del Margine Orientale (vai al **34**) o cerchi di passare al centro a vele spiegate, rompendo le linee delle navi attaccanti (vai al **19**)?

128

Ora che hai sconfitto gli attaccanti decidi di tornare in fretta sul *Banshee*, temendo che un allarme generale abbia messo sulla difensiva l'intera regione. Vai al **113**.

129

Il veleno ti infetta gravemente, ma non ti uccide. Porta a 6 il tuo punteggio di Resistenza. Dopo esserti strofinato gli occhi per pulirti dalla sostanza viscida, ti accorgi che in conseguenza del movimento della statua anche la massiccia porta di pietra si è spalancata. Senza perdere altro tempo la attraversi. Vai al **179**.

130

Ti porti agilmente al centro del gruppo di creature facendo volteggiare la lama ricurva:

	Abilità	Resistenza
1° Troglodita	9	6
2° Troglodita	8	6
3° Troglodita	7	4
4° Troglodita	7	4

Se sconfiggi le creature vai al **307**.

131

La gara comincia: le lucertole avanzano spavalde verso un nuovo Goblin. Il finale è spettacolare, ma non è facile capire chi ha vinto. Vengono convocati gli arbitri che decidono a favore di Wazi Biin. Se avevi scommesso sul vincitore vai a incassare il corrispondente (in oro o in schiavi) della puntata. Se il tuo Bataar perde, anche tu perdi quanto avevi puntato. Vai al **73**.

132

Dopo esserti avvicinato sferri una gomitata sulla schiena del mostro, ma senza ottenere un effetto visibile. Il Ciclope si volta mollandoti un calcio e colpendoti contemporaneamente alla spalla (perdi 1 punto di Resistenza). Afferri la gamba del Ciclope mentre è ancora in aria e gliela storci, facendolo cadere a terra. Qual è la prossima mossa?

Gli salti sulla schiena?	Vai al **361**
Gli tiri un calcio nelle costole?	Vai al **266**
Gli dai una spallata in testa?	Vai all'**82**

133

Giri attorno all'isola, circumnavigandola completamente in un paio di ore. Non avendo trovato nulla di interessante torni sul *Banshee*. Ti dirigi verso sud, alla volta del canale di Goth (vai al **4**) o verso ovest, in direzione del Roc (vai al **257**)?

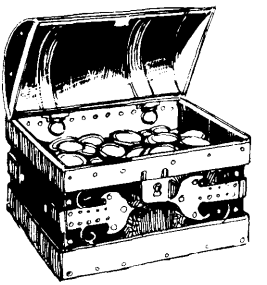
134

Con paziente insistenza riesci a convincere la ciurma a tentare la traversata del pericoloso banco roccioso. Il *Banshee* entra in uno stretto passaggio circondato da acque spumeggianti che si infrangono sugli scogli. Fai ammainare la maggior parte delle vele e continui la traversata, raggiungendo infine un punto in cui sembra che ci sia un

passaggio più largo, come una specie di canale. Seguiti in questa direzione (vai al **170**) o procedi attraverso il banco roccioso (vai al **198**)?

135

Dopo aver sconfitto la nave da guerra la abbordi e ti metti in cerca di bottino. Non trovi oro, ma tra l'equipaggio ci sono 5 uomini molto robusti, l'ideale per il mercato degli schiavi che si tiene nel Margine Orientale. Tornato sul *Banshee* dai fuoco al vascello nemico. Ora torni nel Mare Interno (vai al **76**) o navighi lungo la costa, verso i Fiumi dei Morti (vai al **197**)?



136

Prosegui per un lungo tratto nel passaggio laterale, che continua serpeggiando nelle profondità del fondo marino. Noti che in un certo tratto le pareti sono interamente coperte, dal soffitto al pavimento, da crani e da ossa di un'infinita varietà di creature: teschi di varie dimensioni, ossa strette e lunghe quanto una tua gamba, e altri resti di umani sono facilmente identificabili, ma fra tutti si distingue un teschio, bianco e pulito, che sembra di Unicorno. Lo prendi, togliendolo dal suo posto nel muro (vai al **201**) o lasci perdere i teschi e le ossa e continui a proseguire nel tunnel (vai al **168**)?

137

L'uomo che hai scelto per vendere gli schiavi è un professionista molto bravo. Sebbene il commercio non stia godendo di un momento propizio, e la maggior parte dei tuoi prigionieri siano malconci a causa del lungo viaggio, riesce ad ottenere in media 12 Pezzi d'Oro per ciascuno. Moltiplica per 12 il numero di schiavi catturati e aggiungi il corrispondente in Pezzi d'Oro al Bottino. Vai al **279**.

138

Il burrone è molto profondo e coperto di neve. Continui a camminare lentamente, sempre attento al grido che risuona ripetutamente, sempre più vicino e sempre più forte. Improvvisamente un considerevole numero di bestie bianche e tozze escono dalle loro tane, finora invisibili, e cominciano a bombardarti con una raffica di enormi palle di neve, ghiaccio e pietre. Tira due dadi: se il numero uscito è minore della tua Abilità vai al **209**; se è maggiore vai al **17**.

139

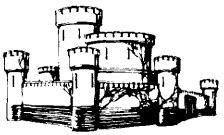
Mentre gli sferri il pugno allo stomaco lui ti morde la gamba. Entrambi gridate di dolore, ma il Ciclope si riprende più in fretta e ti colpisce alla testa (perdete 2 punti di Resistenza per ciascuno). Tenendoti a malapena in piedi affronti il tuo avversario. Cosa fai?

Gli tiri un pugno nel petto?	Vai al **18**.
Gli dai una gomitata nelle costole?	Vai al **29**.
Gli tiri un calcio in petto?	Vai al **206**.

140

Il *Banshee* procede lungo la costa occidentale e vi porta nel Delta del Kish. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 4 giorni alla

LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 5 giorni. Sotto una coltre di oscurità risali una delle bocche del delta, costeggiando il margine delle acque poco profonde, attento a non fare arenare la nave. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **64**; se sei sfortunato vai al **25**.



141

La ciurma si scatena: appicca il fuoco agli edifici e distrugge tutto ciò che le capita sotto tiro. Dopo poco, comunque, sopraggiunge un contingente di soldati kishani, giunti dalla periferia per contrattaccare. I pirati vengono colti di sorpresa, quindi durante tutto il combattimento sottrai 2 punti dal numero uscito per l'equipaggio.

Cavalleria di Kish	Colpi 11	Forza 6

Se la ciurma riesce a sconfiggere i soldati vai al **128**.

142

Avanzate a stento, lottando contro il vento. Tira un dado: se il numero uscito è 1, 2 o 3 aggiungi 2 giorni alla LOG; se è 4, 5 o 6 aggiungi 3 giorni. Se ora la LOG è un numero pari vai al **255**, se è un numero dispari vai al **212**.

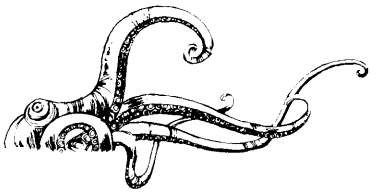
143

L'azione è rapidissima: entri nel piccolo villaggio assieme alla ciurma cogliendo di sorpresa gli abitanti indifesi, che vengono catturati quasi tutti. Purtroppo qualcuno è riuscito a scappare, ed ha raggiunto una vicina postazione militare di cui non eri a conoscenza. Infatti, dopo neanche

mezz'ora, ecco sopraggiungere un distaccamento della cavalleria mercenaria; benché non sia molto numeroso, è pronto a contrattaccare.

Mercenari	Colpi 9	Forza 8

Se è il tuo equipaggio ad avere la meglio vai al **98**.



144

«Hai perso!» esclama el-Fazouk. «Il *Banshee* è mio!» Gli consegni la nave senza discutere (vai al **3**) o cerchi di uscire da questo pasticcio passando alle armi (vai all'**81**)?

145

Ti volti e gli sferri un colpo al gomito con tutta la forza che hai (sottrai 2 punti dalla sua Resistenza). Il Ciclope è ancora boccheggiante, ma riesce ugualmente e farti cadere a terra, dove atterri pesantemente e perdi 2 punti di Resistenza. Camminando a quattro zampe ti porti velocemente dietro di lui. Cosa fai?

Gli dai una gomitata alla spina dorsale?	Vai al **132**.
Gli dai una gomitata sulla parte posteriore del ginocchio?	Vai al **46**.
Gli tiri un pugno nelle reni?	Vai al **347**.

146

I mercati brulicano di contadini, soldati, burocrati, mercanti e schiavi, ma non ci sono uomini di mare e neppure avventurieri del tuo stampo, desiderosi di commerciare

alla maniera dei pirati. Comunque c'è qualcuno disposto a trattare con te, anche se il prezzo è molto alto: per ogni 20 Pezzi d'Oro spesi recuperi 1 punto di Forza dell'Equipaggio. Però il vantaggio è che in questi posti girano notizie di prima mano: vieni infatti a sapere che, risalendo per alcune miglia il fiume che sfocia ad Assur, è possibile arrivare in un posto ricchissimo, anche se piuttosto malsano: un santuario dedicato agli dei della pestilenza. Decidi di fare una visitina a questo luogo sacro per vedere di cosa si tratta (vai al **335**) o lasci Assur e riprendi il mare? Se decidi di far vela verso sud-est, perlustrando il Mare Interno, vai al **318**; se ti metti in rotta verso sud, lungo la costa occidentale, vai al **45**.

147

L'orda, ormai decimata, batte in ritirata. Partite all'inseguimento e seguite i Goblin sopravvissuti fino alle loro tane, dove ricominciate a combattere. Nel corso della battaglia nelle caverne dei Goblin, rimani separato dall'equipaggio e, avanzando a tentoni nell'oscurità, precipiti in un fiume sotterraneo. Vieni trasportato dalla corrente all'interno delle grotte, poi giù per le cascate e, infine, in una pozza d'acqua relativamente ferma, a miglia e miglia di distanza. Vai al **53**.

148

Alla fine la grotta si restringe considerevolmente fino a diventare una specie di fessura, lunga circa tre metri e di poco più di mezzo metro di larghezza, tanto che riesci a malapena a passarci in mezzo. L'acqua è fangosa e non ti permette di vedere cosa c'è sul fondo. Cerchi di scivolare nel passaggio stretto (vai al **398**) o risali la grotta e ti inoltri nel passaggio laterale che avevi visto prima (vai al **136**)?

149

Assieme agli uomini ti avvicini in silenzio alle mura sul retro del castello. Partite all'assalto, usando delle funi di acciaio munite di rampini per raggiungere il parapetto. Riuscite così a scalare le mura e penetrate all'interno del castello, cogliendo di sorpresa i sacerdoti che cercano ugualmente di difendersi.

Sacerdoti di Enraki	Colpi 8	Forza 10

Se la ciurma riporta la vittoria vai al **274**.

150

Vai al **50**.

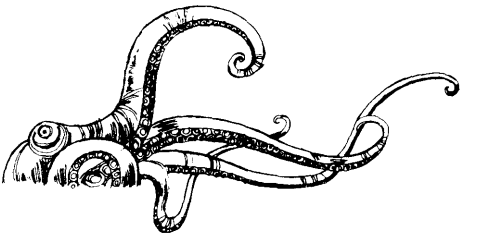
151

Risalendo il fianco della montagna vi imbattete in un enorme nido fatto di tronchi d'albero e di grandi pietre. Contiene tre uova, ciascuna grande quanto un uomo. Senza dubbio si tratta di un nido di Roc. Guardando all'interno scopri una stretta apertura che conduce in un tunnel. È foderato in maniera piuttosto grezza con della paglia e si inabissa all'interno della montagna. Proprio mentre stai entrando da solo nel nido, per ispezionarlo più attentamente, senti un temibile battito d'ali. Il Roc sta tornando nella sua tana! La ciurma, ancora fuori, viene colta dal panico e se la dà a gambe nella giungla, mentre il Roc atterra nel nido emettendo un grido poco rassicurante. Decidi quindi di calarti nel tunnel. Vai al **78**.

152

Aggiungi un giorno alla LOG. Ti dirigi in un luogo riparato della costa settentrionale. Dopo essere sbarcato assieme all'equipaggio prosegui nell'interno, attraversando dei grandi campi colivati. In uno di questi trovate una grossa mandria di bestiame che sta pascolando tranquillamente

tra l'erba verde e folta. Gli uomini ti suggeriscono che, siccome le provviste del *Banshee* si stanno esaurendo, potreste ammazzare qualche capo per farne uso in seguito. Nei campi non c'è anima viva. Dai l'ordine agli uomini di rubare qualche bestia (vai al **41**) o non sei d'accordo e continui a esplorare l'isola (vai al **77**)?



153

Quando il *Banshee* passa in mezzo a due navi della seconda fila, una di loro vi lancia addosso una sostanza nera e viscida che inonda il sartiame e il ponte della nave. Segue una pioggia di frecce infuocate e ben presto diversi pirati si accendono come torce. Tuffandoti in mare riesci a scampare al pericolo assieme ad alcuni uomini. Hai salvato la pelle, ma non l'avventura che purtroppo termina qui.

154

Ovviamente i pirati stavano seppellendo un tesoro. Issando il forziere dalla fossa nella quale era stato collocato di recente, trovi 12 Pezzi d'Oro (aggiungili al Bottino) e inoltre, perlustrando il vascello, trovi provviste ed acqua sufficienti per l'ultimo tratto del viaggio verso Nippur. Torni sul *Banshee* e fai rotta verso sud. Vai al **7**.

155

«Brutte canaglie! E osate chiamarvi pirati!» gridi brandendo la scimitarra. «Taglierò la gola al primo che mi volta la

schiena; voglio che sia ben chiaro chi è che comanda qui!» La ciurma non è per nulla impressionata, anzi è talmente incattivita che uno degli uomini solleva l'arco e fa partire una freccia che ti colpisce in petto. «Non ho nessuna intenzione di giocarmi la pelle per la tua bramosia di ricchezze» esclama l'assassino mentre crolli al suolo, privo di vita. L'avventura è terminata.

156

Mentre il Ciclope ti afferra, gli dai un pugno e lo colpisci nell'unico grande occhio (sottrai 2 punti dalla sua Resistenza). Gridando di dolore il mostro ti solleva in aria tenendoti per una gamba. Appeso a testa in giù pensi a come reagire.

Gli dai un pugno nello stomaco? Vai al **139**.
Gli dai una capocciata nelle costole? Vai al **372**.
Gli dai un calcio nel gomito? Vai al **235**.

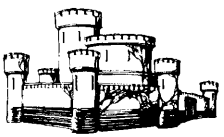
157

Il *Banshee* sta veleggiando verso ovest, in direzione della costa. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 5 giorni alla Log; se il risultato è maggiore o uguale aggiungi 6 giorni. Alla fine arrivate al largo del monte Martu-Amurru, un gigantesco picco ricoperto da una foresta che sovrasta Kirkuk, la piccola città di pescatori. Cosa intendi fare?

Sbarchi con i tagliatori di teste
e cerchi di spaventare la popolazione
per farti consegnare il denaro? Vai al **102**.
Continui a veleggiare lungo la
costa verso l'ostile città di Kish? Vai al **223**.

158

Dopo aver acceso le torce per rischiarare il cammino, tu e i tuoi compagni entrate nel tunnel e cominciate a scendere. Dopo qualche centinaia di metri il passaggio termina davanti a una porta chiusa. Ti appoggi alla porta con tutto il tuo peso per controllarne la solidità, ma rimani decisamente sorpreso quando ti rendi conto che il terreno si sta spalancando sotto i tuoi piedi: ti sta inghiottendo, sotto gli occhi esterrefatti dei tuoi accompagnatori. Precipiti per qualche secondo in uno stretto passaggio e successivamente ti ritrovi in un vasto ambiente sotterraneo, sul cui fondo si estende un lago: appena piombi in acqua cominci a nuotare disperatamente per risalire in superficie. Una volta tornato a galla ti guardi intorno. Vai al **53**.



159

L'equipaggio è estremamente riluttante e non vuole addentrarsi nel pericoloso banco di scogli. Tutto sommato la paura è fondata visto che, ben presto, la chiglia del *Banshee* gratta sul fondo con un rumore inquietante. La nave si è incagliata tra le rocce! I marinai di Kish, vedendovi in difficoltà, rallentano un po', ma si preparano ugualmente all'arrembaggio, visto che la carena bassa della loro nave gli permette di avvicinarsi al *Banshee* con un buon grado di sicurezza. La tua ciurma si prepara a combattere appena il primo soldato kishano scavalca le murate.

Nave da guerra di Kish	Colpi 10	Forza 8

In caso di vittoria vai al **234**.

160

Il burrone è molto profondo ed è coperto di neve. Mentre cerchi di risalirlo assieme agli uomini, le grida e gli ululati si fanno sempre più intensi e frequenti. Improvvisamente un'enorme palla di ghiaccio, neve e pietre rotola giù dal burrone a velocità pericolosa. Riesci a metterti in salvo scansandoti agilmente da un lato, ma molti degli uomini sono meno fortunati e vengono schiacciati. Perdi 2 punti di Forza dell'Equipaggio. Guardando in cima al precipizio vedi un nutrito numero di bestie bianche e tozze, intente a costruire altri di questi pericolosi missili: evidentemente hanno intenzione di tirarveli addosso. Parti all'attacco e cerchi di liberarti di queste creature di neve prima che riescano a ultimare le loro armi (vai al **220**) o vi ritirate in fondo al burrone e proseguite lungo il sentiero (vai al **244**)?

161

Non senza far rumore, con la tua arma fai rotolare il masso giù per le scale. I Trogloditi, udendo tutto questo baccano, si lanciano di corsa verso di te senza accorgersi che in questo modo non fanno altro che cadere nella trappola: si sono infatti allontanati dal passaggio laterale ed hanno perso ogni possibilità di mettersi in salvo. Quando si accorgono che il masso sta per travolgerli si voltano di scatto e si mettono a correre, ma è troppo tardi. Muoiono schiacciati sulle scale. Vai al **307**.

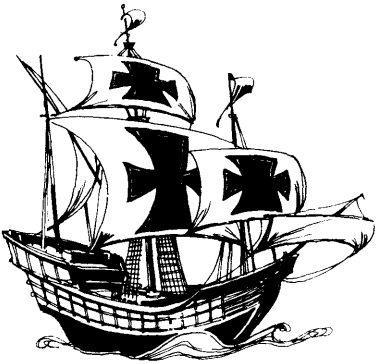
162

La Sanguisuga cade dalla sua tana e giace tremante ai tuoi piedi. Noti che il buco dal quale è precipitata è piuttosto grande, e presenta degli appigli per le mani che sembrano esser stati scavati apposta, anche se in maniera piuttosto rudimentale. È dunque possibile attraversare il passaggio e risalire questa specie di tunnel. Continui a scendere le

scale (vai al **183**) o ti arrampichi nella tana della Sanguisuga (vai al **199**)?

163

Tendi l'arco, prendi la mira e tiri, facendo sibilare la freccia e colpendo la bestia proprio in mezzo agli occhi. Il dardo poi esplode, generando una luce bluastra e il mostro crolla al suolo, senza testa. Poiché cominci a udire dei ruggiti in lontananza, in direzione della giungla, decidi che è meglio tornare sul *Banshee*. Vai al **219**.



164

Aggirando le secche ti dirigi verso Trysta. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi un giorno alla LOG; se il numero uscito è maggiore o uguale aggiungi 2 giorni. Poi vai al **152**.

165

La statua si gira facilmente, facendo scattare qualche antico meccanismo: in questo modo la massiccia porta di pietra si apre con un cupo rimbombo, e tu puoi attraversarla senza perdere altro tempo. Vai al **179**.

166

Giri in fretta il timone, e fai appena in tempo ad evitare una collisione che sarebbe stata fatale al *Banshee*. Mentre superi la montagna di ghiaccio a velocità moderata, la nebbia si alza momentaneamente lasciandoti intravedere una grande galea imprigionata nel ghiaccio a un centinaio di metri all'interno dell'iceberg. Cali la scialuppa e ti avvicini alla montagna di ghiaccio (vai al **221**) o ti tieni alla larga e riprendi il viaggio verso sud (vai al **217**)?

167

Il *Banshee* solca il Mare del Sud in rotta verso le Tre Sorelle. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 4 giorni alla LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 5 giorni. Avvicinandoti alle tre isole ti accorgi che sono poco distanti tra loro. La più vicina è pianeggiante e ha tutto l'aspetto di una terra fertile. Si vedono infatti dei frutteti coltivati con cura e dei piccoli villaggi di capanne coi tetti in paglia. L'isola successiva è costituita da un vulcano attualmente spento, il cui cono si erge alto e imponente, mentre le pendici più basse sono coperte di alberi. La terza isola è, come la prima, d'aspetto pianeggiante, ma è coperta di palme e il terreno è sabbioso. In quale intendi sbarcare?

Nell'isola coltivata?	Vai al **386**.
Nell'isola vulcanica?	Vai al **369**.
Nell'isola coperta di palme?	Vai al **354**.

168

Il tunnel termina quasi improvvisamente in un grande ambiente roccioso. Seduto sul terreno accidentato c'è il Krell, con degli strani arti che escono dalla corazza crostacea munita di punte. Il mostro ti studia con gli occhi posti alla sommità delle antenne, senza smettere di trastul-

larsi con un sasso che fa girare tra le chele. «Cibo» mormora. «Mmmm, cibo. Sì, cibo». Con un balzo improvviso parte all'attacco.

Krell	Abilità 8	Resistenza 12

Se riesci a vincerlo vai al **374**.

169

Con un agile salto ti sposti da un lato: la ruota ti supera e si sfracella contro una parete del fosso, conficcando le sue pericolose lame nella porta di fronte. La nicchia dalla quale era uscita è a fondo cieco, e quindi non nascondeva un passaggio. «Sei molto veloce, e inoltre astuto come una volpe» dice l'abate osservando il tuo comportamento. «Non vorresti riprovare?» Che porta vuoi aprire ora?

La porta con la stella incisa?	Vai al **380**.
La porta col triangolo a punta in giù?	Vai al **327**.
La porta con la mezzaluna orizzontale?	Vai al **249**.

170

Maneggiando con estrema attenzione la barra del timone e le vele riesci a metterti in salvo nel canale. Improvvisamente l'imbarcazione va a sbattere contro qualcosa, e si ferma facendo un gran rumore. Non si tratta di scogli, ma di un'enorme creatura che si trovava in mezzo al passaggio. Dei grandi tentacoli arcuati di un giallo sulfureo escono dall'acqua, passano sopra il ponte del *Banshee* e si attorcigliano attorno a voi. Dovete battervi contro questo terribile mostro.

Mostro degli Scogli	Colpi 9	Forza 6

In caso di vittoria vai al **267**.

171

Ti dirigi verso la città neutrale di Assur, col *Banshee* che naviga tranquillamente nelle calme acque del Mare Interno. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 5 giorni alla LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 6 giorni. Se ora la LOG è un numero pari vai al **376**; se è un numero dispari vai al **357**.

172

Dopo un paio d'ore la burrasca vi trascina sulle rocce dentellate delle Secche di Trysta. I massi di pietra e gli antichi coralli di questa scogliera desolata riducono in pezzi il *Banshee* e, come se non bastasse, anche il mare in tempesta e il vento incessante fanno la loro parte. Ora che siete naufragati non potete più portare a termine l'avventura.

173

Il corridoio giunge in un luogo illuminato da un bagliore soffuso appena percettibile, ma riesci ugualmente a intravedere i contorni di una porta che ti sta di fronte. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **289**; se sei sfortunato vai al **5**.

174

Ora che sei stato infettato dai parassiti non hai alcuna speranza di sopravvivere. In pochi minuti i vermi ti divorano e depongono le larve nei resti del tuo corpo, dove resteranno in attesa della prossima vittima. L'avventura è terminata.

175

Il *Banshee* è troppo lento. La navi da guerra solcano velocemente le onde e ti circondano. Ad un tratto siete fatti segno a una pioggia di frecce, mentre i rampini di arrem-

baggio impediscono alla nave qualsiasi movimento. Dovete battervi.

Navi da guerra	Colpi 10	Forza 14

Se il tuo equipaggio vince, vai al **104**.

176

Con la cavalleria alle costole tornate sul *Banshee* e riprendete il largo. Comunque, appena vi allontanate dalla costa un vento strano e minaccioso comincia a soffiare da sud. Questa raffica soprannaturale, sicuramente voluta dal Re dei Quattro Venti continua a incalzare sempre più forte, sollevando le acque attorno al *Banshee*. Incapaci di mantenere la rotta a causa della burrasca, siete in completa balìa del vento. Soltanto dopo una settimana la tempesta cessa, ma nel frattempo siete stati trasportati di nuovo all'estremo nord del Mare Interno, proprio nel luogo dal quale eravate partiti, al largo di Tak. Poiché ormai è impossibile vincere la scommessa decidi di mettere fine all'avventura. Hai perso.

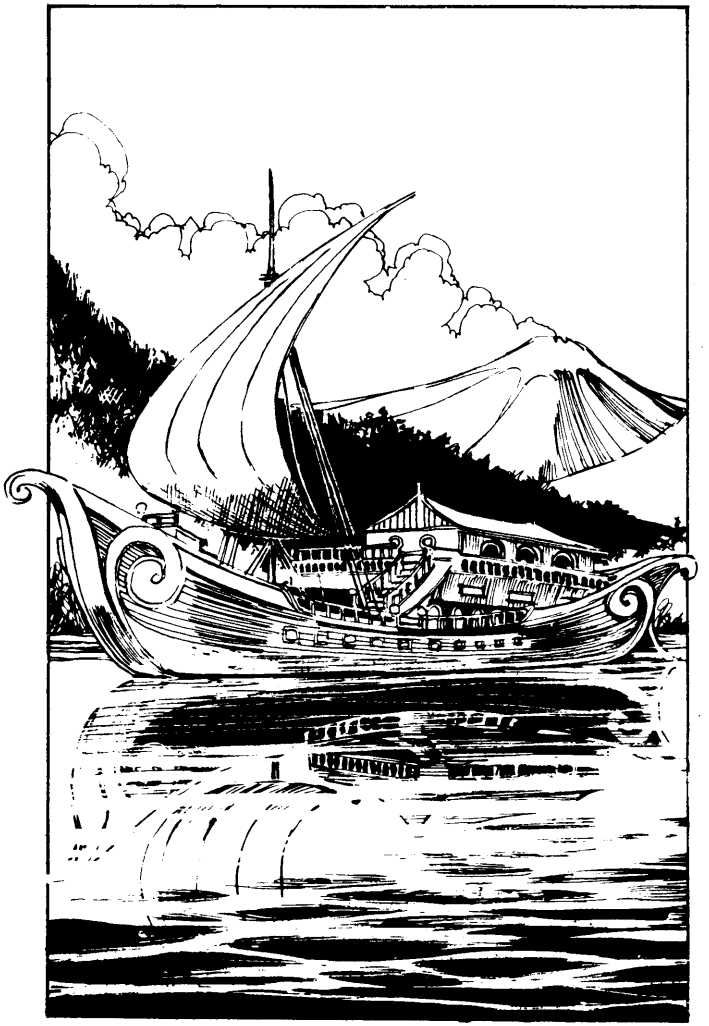
177

Sempre prigioniero della stretta del mostro gli sferri un terribile colpo basso, ferendoti lievemente la mano (perdi 1 punto di Resistenza). Riesci comunque a distrarre il Ciclope, che allenta la presa e ti fa cadere a terra. Cosa fai dopo esserti rialzato?

Gli tiri un pugno nel petto?	Vai al **18**.
Gli tiri una manata sotto l'ascella?	Vai al **337**.
Gli dai una gomitata nella costole?	Vai al **29**.

178

Aggiri la punta all'estremo sud di Trysta e fai vela verso il Canale di Goth. Ancora al largo, a una cinquantina di



leghe dalla città di Marad, vedi un'isola che non è segnata sulle carte nautiche. Scendi su quest'isola (vai al **38**) o continui sulla tua rotta (vai al **4**)?

179

Al di là della porta c'è un ambiente lungo e stretto, le cui pareti presentano delle alcove disposte regolarmente su entrambi i lati. Il pavimento è ricoperto di grandi pietre grigie e ovoidali, di circa mezzo metro di diametro. In fondo alla stanza c'è un'altra porta massiccia. Dai un'occhiata in una delle alcove (vai al **218**), osservi le pietre più da vicino (vai al **190**) o lasci perdere il tutto e ti incammini verso l'altra porta (vai al **248**)?

180

Se non l'hai già fatto puoi vendere gli schiavi che eventualmente hai catturato (vai al **349**); altrimenti torna sul *Banshee* (vai al **238**).

181

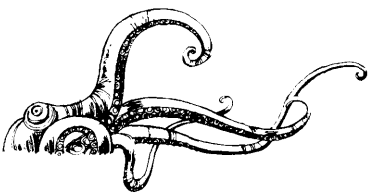
Navighi a gonfie vele in direzione di Lagash, verso la costa orientale, e il sesto giorno giungi finalmente a destinazione. Porti il *Banshee* nella foce del fiume Parine, che scorre proprio sotto le mura della città e prosegue al suo interno. Dopo aver passato un meandro di questo corso d'acqua, avvisti una bella imbarcazione da crociera che sta risalendo pacificamente il fiume. La affianchi col *Banshee* e, con un grido, lanci gli uomini all'arrembaggio. Combattete contro un ridotto numero di guardie dagli elmetti cromati.

Imbarcazione	Colpi 8	Forza 6

Se vincete vai al **280**.

182

«Non ci convinci, capitano» gridano. «Ne abbiamo abbastanza dei posti pericolosi in cui ci obblighi ad andare. Noi torniamo a Tak, almeno lì i nostri nemici sono esseri *umani!*» *Tornano di corsa alla spiaggia, si impadroniscono* della scialuppa e raggiungono il *Banshee*, con cui ripartono verso nord dopo averti abbandonato sulla spiaggia. L'avventura è finita.



183

Finalmente la scala termina in un grande mausoleo. La cripta è piena zeppa di bare, sarcofagi e cadaveri avvolti in sudari. Cammini sul pavimento scivoloso e ti fermi vicino ad una delle bare, indeciso se aprirla o no. Ma intanto nella stanza echeggia un roco mugolio, seguito da un lamento disperato. *Voltandoti lentamente distingui la* sagoma candida e splendente di un magnifico guerriero, ancora fiero nella sua sgargiante armatura, anche se morto da secoli. Il fantasma ti chiama con un cenno della mano e, con gli occhi sbarrati, mormora: «Da quale... da quale parte soffia il vento su Enraki, in questi giorni?» Paralizzato dalla paura cerchi di dargli una risposta. Cosa dici? Da nord (vai al **338**), da est (vai al **259**), da sud (vai al **31**) o da ovest (vai al **14**)?

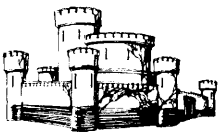
184

Dopo aver vagato per diverse ore senza trovare nulla, cadete in un'imboscata da parte di una numerosa tribù di aborigeni: gli Uomini-Lucertola. Questi feroci pigmei,

che derivano dallo stesso ceppo dei loro confratelli più grandi che popolano il deserto, sono armati con archi e corte spade. Per loro nulla è più pregiato della carne umana. Gli uomini sfoderano le spade e si preparano allo scontro con queste temibili creature.

Uomini-Lucertola Colpi 7 Forza 8

Se la ciurma vince vai al **40**.



185

Il viaggio verso Assur è breve e privo di imprevisti (aggiungi 1 giorno alla LOG). Appena arrivato ti dirigi subito verso il mercato centrale, a caccia di uomini da reclutare come pirati. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **283**; se sei sfortunato vai al **146**.

186

Evidentemente qualche contadino vi ha visto mentre penetravate nei campi di grano: infatti, una volta raggiunto il margine della città, trovate diverse centinaia di militari armati, pronti a difendere il loro territorio. Quando uscite allo scoperto i kishani partono alla carica.

Uomini della milizia Colpi 8 Forza 10

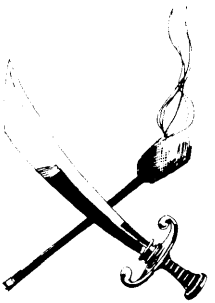
Se il tuo equipaggio riesce a sconfiggerli vai al **128**.

187

Sempre prigioniero della stretta del mostro, riesci a girarti su te stesso e a mollargli un colpo che, in condizioni

normali, avrebbe spezzato il braccio a chiunque. Il Ciclope, decisamente seccato da questa manovra, ti lascia cadere a terra (sottrai 1 punto dalla sua Resistenza). Poiché la caduta non è grave ti rialzi e con un balzo ti porti dietro di lui. Cosa fai?

Gli tiri un pugno nella gamba? Vai al **115**.
Gli dai una gomitata nella spina dorsale? Vai al **132**.
Prendi lo slancio e gli tiri un calcio volante nella schiena? Vai al **384**.

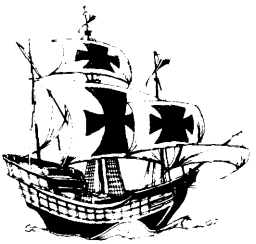


188

Portando a terra la maggior parte dell'equipaggio, cominci a cercare un passaggio attraverso le montagne che si innalzano dietro al tempio-fortezza (aggiungi 2 giorni alla LOG). Alla fine trovi il sentiero che fa al caso tuo e continui a salire, attraversando la foresta, la boscaglia e infine la neve. Finalmente, quando state per raggiungere il punto più alto del passo, distinguete la classica forma a *pi greco* di un altare di Enraki, magistralmente costruito sulla cresta di un monte. Il vento attraversa la struttura di legno rossastro sibilando minacciosamente. Vuoi dare un'occhiata all'altare (vai al **359**) o prosegui lungo il sentiero (vai al **52**)?

189

Gli affari non vanno tanto bene: e in effetti non si può dire che gli schiavi, visibilmente stanchi e indeboliti a causa della lunga prigionia nella stiva del *Banshee*, siano di ottima qualità. Il compratore, infatti, tira giù il prezzo e ti dà in media 8 Pezzi d'Oro per uomo. Moltiplica per 8 il numero degli schiavi che possiedi ed aggiungi al bottino il corrispondente in Pezzi d'Oro. Vai al **279**.



190

Ti inginocchi e ti protendi in avanti per far rotolare una delle pietre. Inaspettatamente la tua mano affonda nel masso grigio, facendo gridare la presunta pietra che ti sputa addosso una sostanza acida e viscida. Vieni colpito alla spalla e perdi 2 punti di Resistenza. Poiché lo strano ovoide continua a strillare e sputare, sfoderi l'arma per difenderti.

Palla acida	Abilità 9	Resistenza 6

Se la sconfiggi vai al **205**.

191

Ti metti al timone e ti tieni al largo, lontano dall'ostile città di Marad. Lancia tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 4 giorni alla LOG;

se è maggiore o uguale aggiungi 5 giorni. Quando giungi a circa 50 leghe di distanza dal Canale di Goth la vedetta avvista un'isola che non è indicata in nessuna delle carte nautiche. Scendi su quest'isola (vai al **38**), prosegui in direzione del Canale di Goth (vai al **4**) o ti dirigi ad ovest, per passare a sud di Trysta e raggiungere il Roc (vai al **257**)?

192

Gli uomini del villaggio sono stati annientati e le donne e i bambini sono fuggiti all'interno. La ciurma, furibonda per essere stata imprigionata senza un preciso motivo, dà fuoco al villaggio. Tornate poi sul *Banshee*, che è sempre ancorato al largo e non ha subito danni. Vai al **314**.

193

È troppo tardi per evitare una tragedia. Il *Banshee* va a cozzare contro la montagna di ghiaccio, l'albero maestro si spezza e lo scafo viene danneggiato seriamente. L'acqua entra da tutte le parti e ben presto il tuo sfortunato vascello affonda tra le onde assieme all'equipaggio. L'avventura è finita.

194

Dopo appena un giorno, degli enormi bestioni ottopedi sbucano da una duna e cominciano a scendere allo scoperto trascinandosi pesantemente. Queste pesanti bestie da soma sono guidate da una dozzina di Uomini-Lucertola i quali, dall'alto delle loro selle di legno, tengono sotto controllo la zona circostante. Ordini agli uomini di restare nascosti e aspetti che la carovana si avvicini a una distanza opportuna, poi dai l'ordine di attaccare. I pirati escono dai nascondigli urlando le loro grida di combattimento, mentre gli Uomini-Lucertola sembrano non aver perso la loro calma abituale: preparano gli archi e fanno partire delle

frecce lunghe un metro, che riducono pesantemente le vostre forze. Sottrai 2 punti dalla Forza dell'Equipaggio mentre inizia il combattimento all'arma bianca.

Carovana	Colpi 8	Forza 6

Se la ciurma sconfigge le guardie aggiungi 1 giorno alla LOG e vai al **329**.

195

L'Elmetto, ovviamente costruito da un essere magico molto potente, caccia dal tuo corpo i Divoratori di Cervello prima che possano danneggiarti ulteriormente. Lasciando perdere gli altri cadaveri riprendi la discesa del tunnel. Vai al **240**.

196

Mirando alla testa, lo colpisci alla mascella con una forza terrificante (sottrai 2 punti dalla sua Resistenza). Il Ciclope si rialza in piedi, barcollando e tenendosi la testa, ma riesce a riprendersi: si piega sulle ginocchia e parte per un nuovo attacco, pronto ad afferrarti tra le sue braccia. Cosa fai?

Gli tiri un pugno nell'occhio?	Vai al **156**.
Ti porti al suo fianco e gli tiri una gomitata al braccio?	Vai al **74**.
Prendi la rincorsa e gli tiri un calcio nel diaframma?	Vai al **60**.

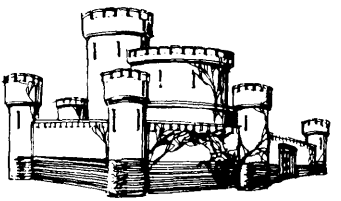
197

Continui a navigare, verso i Fiumi dei Morti. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 5 giorni alla LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 6 giorni. Cali l'ancora alla foce del fiume più grande, sbarchi con la maggior parte dell'equipaggio e ti

metti in marcia verso l'entroterra, in cerca di insediamenti o di carovane da depredare. Dopo un paio d'ore giungi nei pressi di un gruppetto di scoscese colline pietrose, caratterizzate dalla presenza di numerosi canaloni, stretti avvallamenti e corsi d'acqua prosciugati. Ti arrampichi su queste colline (vai al **239**) o ispezioni qualcuno dei canaloni, nel caso che nascondano qualcosa (vai al **226**)?

198

Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio vai al **277**; se è maggiore o uguale vai al **341**.



199

La scalata ti porta sul tetto, all'esterno del luogo sacro, da dove saluti con dei cenni la ciurma che se ne sta rintanata tra il fogliame poco distante; poi ti guardi in giro per studiare il da farsi. L'unico modo per andarsene da qui è scendere giù per un altro camino, ma ce ne sono molti... Ne scegli uno a caso e scendi in una stanza che ha tutta l'aria di essere uno studiolo. Ci sono due porte. Prendi quella a destra (vai al **264**) o quella a sinistra (vai al **289**)?

200

Vai al **50**.

201

Afferri il corno del teschio e lo tiri con tutta la forza. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **232**; se sei sfortunato vai al **243**.

202

La prossima gara prevede l'entrata di sedici lucertole, ma il tuo occhio esperto individua subito quattro favoriti: Omar Shazi, Basilisk, Wazi Biin ed el-Savak. Puoi puntare una somma di 20 Pezzi d'Oro o due schiavi, come preferisci. Dopo aver scelto il Bataar su cui scommettere tira un dado. Se il numero uscito è 1 o 2 vai al **118**; se è 3 o 4 vai al **131**; se è 5 o 6 vai al **106**.

203

La scimitarra colpisce il gatto rosso, ma non gli fa alcun male. Vai al **332**.

204

Lancia tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 3 giorni alla LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 4 giorni. Poi vai al **27**.

205

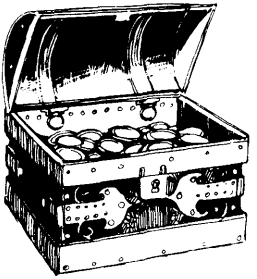
La palla, ridotta a pezzi, giace ormai ai tuoi piedi mentre il suo "sangue" corrode visibilmente il suolo. Se non l'hai già fatto puoi dare un'occhiata ad una delle alcove (vai al **218**), altrimenti incamminati verso l'altra porta (vai al **248**).

206

Prendi una piccola rincorsa, salti in alto e tiri un calcio al Ciclope colpendolo in pieno petto e facendogli perdere 2 punti di Resistenza. Emette un grugnito e indietreggia

barcollante, ma riesce comunque ad afferrarti un avambraccio. Ora ti tiene sospeso in aria; cosa fai?

Gli tiri un pugno sul gomito? Vai al **145**.
Gli dai un calcio sotto l'ascella? Vai al **305**.
Gli morsichi il polso? Vai al **276**.



207

Dopo aver attraversato il pericoloso intrico di canali del delta, torni nel Mare del Sud. Punti verso l'isola di Kazallu e ti metti alla ricerca di provviste (vai al **108**) o ti allontani definitivamente dalla costa di Kish e prendi il largo verso il mare aperto (vai al **340**)?

208

Il *Banshee* è riuscito a liberarsi, ma un'altra flotta, proveniente da Marad, appare all'orizzonte. Provi di nuovo a rompere le linee (vai al **153**) o tenti la sorte provando invece a passare in mezzo alle navi da guerra di Shurrupak, visto che ti sembrano più piccole (vai al **127**)?

209

Ti tuffi dietro una roccia che ti fa da scudo, mentre la palla di neve ti oltrepassa per sparire in fondo al burrone. Quando sei sicuro che il pericolo è scampato esci allo scoperto e ti precipiti a tua volta giù per il burrone, imbocchi il

sentiero e raggiungi gli uomini, ma senza mai smettere di guardarti alle spalle, visto che le bestie di neve continuano a bombardarti. Vai al **111**.

210

«Vattene! Per di là!» dice lo spirito puntando il dito verso un arco piuttosto basso. Attraversi l'arco e ti trovi ai piedi di un'alta scala a chiocciola che sparisce nella penombra. «Vai! Parti!» senti implorare in lontananza. Sali dunque la scala del luogo sacro finché non giungi a una porta. Vai al **289**.

211

Ti metti in navigazione verso Calah. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 5 giorni alla LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 6 giorni. Calah è uno squallido porto marino che brulica di attività, secondo solo alla tua città natale, Tak, in fatto di crimine e di attività illecita. All'arrivo vai dritto verso il molo dove si trovano le grotte in cui si gioca d'azzardo. A cosa giochi?

A pugilato?	Vai al **48**.
Alle gare di Bataar?	Vai al **270**.
Ai dadi?	Vai al **236**.

212

La tempesta si placa, il cielo si rasserena e il mare torna tranquillo. «Ehi, capitano!» grida la vedetta indicando il sud, «c'è un mercantile laggiù. Sembra che la tempesta lo abbia messo in difficoltà». Fai cambiare immediatamente rotta e ti avvicini alla grande nave che, come potete vedere, ha l'albero maestro e diverse vele in pessime condizioni. Ti lanci all'abbordaggio per saccheggiare il mercantile (vai al **302**), o minacci il capitano della nave per farti

consegnare tutto l'oro evitando un combattimento (vai al **326**)?

213

Sbarchi con alcuni uomini e con tutto il tesoro e ti dirigi all'interno, verso il picco centrale di Nippur. A metà della salita raggiungi delle mura molto alte, che sembrano circondare completamente l'interno dell'isola. Segui il fianco delle mura finché non giungi ad un passaggio, alle cui estremità si ergono due enormi statue di pietra. Queste statue tengono le braccia in alto e fungono da supporto ad una trave, dalla quale pendono i corpi di numerosi marinai che oscillano lievemente sotto la spinta del vento. Improvvisamente appare una creatura bassa e rugosa che indossa una tunica nera. Dice: «E così siete venuti a fare una visitina alla montagna! Ma uno di voi dovrà battersi con il custode, se ci tenete davvero a vederla». Ridacchia e si mette in posizione d'attesa. Sei d'accordo di lottare contro il "custode" (vai al **298**) oppure non te ne preoccupi e ti rimetti in marcia verso il passaggio tra le mura (vai al **389**)?

214

La porta si spalanca e rivela un piccolo altare, al cui centro c'è un'immagine in legno raffigurante un forte guerriero in atteggiamento di riposo: è posta su un piedistallo su cui sta scritto:

AXILLON
SACRO GUERRIERO
UCCISORE DEI DRAGONI

La statua porta in spalla un arco d'ebano. Lo prendi e ti accorgi che l'arma, munita di una freccia, è funzionante e in ottimo stato. Comunque non hai il tempo per esaminarla ulteriormente, visto che il fuoco sta divampando veloce-

mente nell'imbarcazione e minaccia di raggiungerti. È ora di andarsene. Vai al **291**.

215

La cavalleria vi scorta fino a un imponente castello, col tetto coperto di stendardi e sorvegliato da centinaia di uomini armati.
Nel padiglione centrale sono in corso dei festeggiamenti. Lasci che la ciurma si goda il vino e le canzoni e ti fai scortare nel salone delle feste, dove il Re dei Quattro Venti presiede una tavolata assieme al suo seguito di cortigiani. Con un gesto di benvenuto il Re ti invita ad accomodarti non lontano dal suo trono e comincia a chiederti - urlando (visto che nel salone c'è già un gran baccano) - notizie sul tempo e sul tuo viaggio. Gli racconti la vera natura della tua avventura (vai al **260**) o inventi qualcosa (vai al **312**)?

216

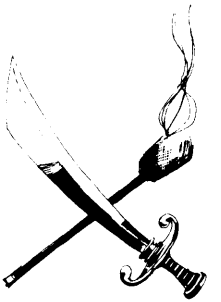
Appena entri nella sala le fiamme del caminetto si levano alte fino al soffitto, e un lamento riecheggia nella stanza. «Aspetta... aspetta». Più che di una voce si tratta di un sussurro. Guardi tra le fiamme ed individui i contorni di una creatura somigliante ad una lucertola, che tiene in mano un tridente dal manico corto. Puntandolo verso di te ti guarda con gli occhi accesi dall'interesse e dice: «Dove, ad Albion, si può trovare ciò che sta tra sopra e sotto?» Se conosci la risposta vai al **308**. Se non la sai vai al **317**.

217

Dopo esserti allontanato dalla montagna di ghiaccio riprendi la navigazione verso sud. Se vuoi raggiungere Nippur devi prima procurarti delle provviste e dell'acqua fresca. Puoi farlo sbarcando sull'isola di Kazallu (vai al **108**) o all'arcipelago delle Tre Sorelle (vai al **167**).

218

L'alcova che stai ispezionando è poco profonda, piena di ragnatele e occupata da uno scheletro umano. Questa reliquia ha ancora addosso delle vesti ormai ridotte in cenci, e i resti di un'armatura che a suo tempo dev'essere stata magnifica. Ora però giace nella polvere sul pavimento di pietra. Vedi che su una mano porta ancora degli anelli d'oro. Li prendi (vai all'**11**) o lasci perdere l'alcova e ti incammini verso la porta che si trova in fondo al salone (vai al **248**)? Inoltre, se non l'hai già fatto, puoi ispezionare le pietre ovoidali (vai al **190**).



219

Se non l'hai già fatto puoi navigare sia verso l'isola priva di vegetazione (vai al **386**) che verso quella coperta di palme (vai al **354**).

220

Parti all'attacco correndo verso la cima del precipizio. Le bestie della neve emettono nuovamente quel misterioso grido che vi aveva attratti fin qui, poi si voltano e spariscono di corsa nelle desolate terre circostanti. Continuate a inseguirle per un breve tratto finché la vostra ricerca di queste pericolose creature non viene interrotta da un'altra grande palla di neve che rotola in mezzo al gruppo degli

uomini schiacciandone alcuni. Perdi 2 punti di Forza dell'Equipaggio. Di nuovo le creature si rintanano, mimetizzate dalla neve, quindi decidi di riprendere il sentiero che passa sopra la fortezza. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **244**; se sei sfortunato vai al **373**.

221

Raggiungi a remi la sponda ghiacciata e sbarchi. La galea si trova a poco meno di duecento metri di distanza ed è all'interno di un profondo canalone di ghiaccio. Cerchi di raggiungerla camminando al centro del canalone (vai al **273**) o ti tieni il più vicino possibile a una delle ripide fiancate laterali (vai al **288**)?

222

Dopo aver issato a bordo la carcassa dell'Idra la sgozzi e trovi delle cose disgustose: si tratta di pezzi di corpi di marinai, mescolati a resti di squalo e ad altre cose disgustose. Ma nella gola della bestiaccia ci sono anche 52 Pezzi d'Oro che aggiungi prontamente al Bottino, mentre getti tutto il resto in mare. Continui a perlustrare il Mare Interno alla volta delle Secche di Trysta (vai al **66**) o cambi rotta per depredare le zone costiere? Se vuoi navigare verso la costa occidentale vai al **157**; se preferisci dirigerti verso il Margine Orientale vai al **10**.

223

Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 5 giorni alla LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 6 giorni. Mentre ti avvicini alla città di Kish appare all'orizzonte una numerosa flotta di navi da guerra armate di tutto punto, ma dall'andatura piuttosto lenta. Ciò ti dissuade immediatamente dall'idea insensata di depredare la città. Fai rotta invece verso l'Istmo di Kish, un'ampia penisola protetta da rocce lisce e a picco sul

mare. Queste alte scogliere difendono dalle incursioni a larga scala le ricche terre che si estendono all'interno, ma non possono tuttavia impedire che un gruppetto di avventurieri, come il tuo equipaggio, possa intraprendere la scalata per tentare una rapida scorribanda all'interno. Una volta trovato un approdo favorevole cali l'ancora e impegni l'equipaggio nella lunga e pericolosa scalata. Tira due dadi: se il numero uscito è minore della tua Abilità vai al **263**; se è maggiore o uguale vai al **242**.

224

Essendo in vantaggio rispetto alla posizione del Ciclope, avanzi un po' e gli tiri un colpo basso con tutte le tue forze ma ti ferisci piuttosto seriamente il ginocchio (perdi 2 punti di Resistenza). Il mostro sembra risentire pesantemente di questo tuo tiro mancino; si rialza in piedi, si piega e si lancia all'attacco, pronto ad afferrarti con le braccia. Cosa fai?

Prendi la rincorsa e gli tiri un calcio in testa? Vai al **290**.
Gli sferri un pugno nell'occhio? Vai al **156**.
Ti sposti di fianco e gli assesti una gomitata nel braccio? Vai al **74**.

225

Affronti il meravigliato abate e il suo altrettanto sorpreso assistente. Facendo vibrare la scimitarra ti lanci addosso ai due liberandoti definitivamente del giovane monaco prima ancora che possa difendersi. Poi passi al suo superiore.

Monaco Abilità 10 Resistenza 8

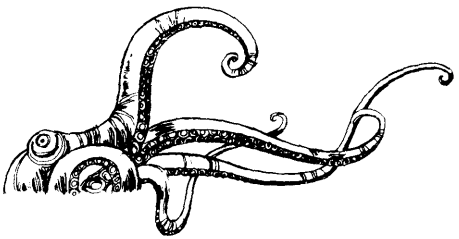
Se lo sconfiggi vai al **390**.

226

Le vallate sono ampie, tortuose e diverse una dall'altra. Vi aggirate stancamente nei paraggi per un paio d'ore e poi vi fermate a riposare. Comunque, appena gli uomini cominciano a portare le borracce alla bocca, udite un feroce grido che rimbomba tra le vallate, seguito da dei rumori, pesanti e insistenti, di stivali chiodati sul terreno di pietra. Un numero terrificante di incattiviti Goblin del deserto salta fuori dall'orlo di un canalone e si dispone di fronte ai tuoi uomini. Hanno narici dilatate, orecchie da pipistrello e sono armati con spade affilatissime. Comincia una feroce battaglia.

Orda di Goblin Colpi 9 Forza 12

Se il tuo equipaggio riesce a sconfiggerli vai al **147**.



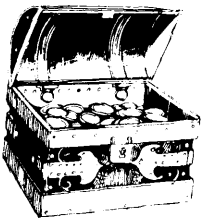
227

Apri la porta ed entri in una stanza occupata da un unico Basilisk. Questo rivoltante mostriciattolo, che al momento dell'entrata ti dava le spalle, ora si volta lentamente. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **278**; se sei sfortunato vai al **247**.

228

È facile sollevare la statua dal piedistallo e, benché sia piuttosto pesante, non ti è difficile portarla fuori, giù per la scalinata e consegnarla all'equipaggio che ti sta atten-

dendo. Tornato ad Assur riesci a vendere l'idolo per 105 Pezzi d'Oro, lasciando che sia il nuovo fortunato proprietario a ricuperare il rubino. Risalito a bordo del *Banshee* devi prendere una direzione: vuoi andare a saccheggiare le zone a sud, lungo il litorale occidentale (vai al **45**) o navighi verso sud-est, nel Mare Interno, alla ricerca di mercanti da depredare (vai al **318**)?



229

Afferri il corpo più vicino, ma con una smorfia di raccapriccio ti accorgi che diversi vermi rigonfi escono dal petto dell'uomo e ti si infilano nel braccio. Perdi 2 punti di Resistenza. Li riconosci: sono dei parassiti, i Divoratori di Cervello, che spappolano la carne delle loro vittime finché non riescono a raggiungere il cervello. Se possiedi l'Elmetto di Ut-Napishtim vai al **195**, altrimenti vai al **174**.

230

Sebbene con riluttanza, l'equipaggio si calma e decide di proseguire. Dopo aver oltrepassato un altro meandro sabbioso vi imbattete in un galeone naufragato, con lo scafo danneggiato dal tempo e dalle intemperie. Dando un'occhiata in giro, comunque, trovi 16 Pezzi d'Oro sparsi tra le tavole o tra la sabbia (aggiungili al Bottino). Ora vuoi dirigerti verso l'interno (vai al **42**) o torni sul *Banshee* e, se non l'hai già fatto, ti dirigi verso l'isola priva di vegetazione (vai al **386**) o verso quella coperta di palme (vai al **354**)?

231

Cali l'ancora in una baia che dista una decina di miglia dal forte e procedi lungo la spiaggia con l'intero equipaggio. Tutti gli uomini sono armati di tutto punto, e la maggior parte portano addosso scale e funi d'acciaio munite di rampini. Quando giungete al castello vedete che le mura di pietra sono alte quasi sette metri, mentre i cancelli principali sono di ferro e fiancheggiati da due alte torri. Prendi d'assalto le mura (vai al **367**) o i cancelli (vai al **303**)?

232

Il corno esce dal cranio, che invece rimane saldamente conficcato nella parete. Il corno di Unicorno è un ritrovamento a dir poco fortunato, ma qui, negli abissi dell'oceano, non ti sarà di grande aiuto (recuperi ugualmente 2 punti di Fortuna). Procedi lungo il tunnel andando al **168**.

233

Ti dirigi verso una strada che già conosci, dove si trova il maggior numero di locande per vecchi lupi di mare. Entri in una a caso, e subito ti senti appoggiare pesantemente una mano sulla spalla. Voltandoti vedi per un attimo la faccia di uno dei tuoi vecchi avversari, Shamit Gawel Nestafa. Ti tira un pugno in faccia e ti stende al suolo. «Furfante!» grida sfoderando la spada. «Ho perso la nave che avevo rubato con le mie stesse mani per colpa tua!» E con queste parole parte all'attacco.

Shamit Gawel Nestafa	Abilità 9	Resistenza 6

Se lo sconfiggi vai all'**84**.

234

I pirati uccidono la maggior parte dei marinai e ne catturano 10, per venderli in futuro al mercato di schiavi di

Shurrupak. Con l'andar del tempo la marea solleva il *Banshee* dal suo posto sulle rocce e vi permette di ritirarvi in acque più profonde. Navighi attorno alle secche in direzione dell'isola di Trysta (vai al **164**), ti dirigi a sud-ovest, verso Kish (vai al **223**) o verso il Roc (vai al **204**), oppure fai vela verso sud-est, verso il Canale di Goth (vai al **191**)?

235

Roteando su te stesso colpisci con un calcio il gomito del Ciclope procurandogli una lieve frattura. Gridando di dolore ti lascia cadere a terra (sottrai 2 punti dalla sua Resistenza). Ti rialzi rapidamente in piedi per affrontare il tuo indebolito avversario. Cosa fai?

Gli tiri un pugno alla spalla? Vai al **91**.
Gli dai una gomitata nelle costole? Vai al **29**.
Gli tiri un calcio volante nel petto? Vai al **206**.

236

In una delle bische hai la sfortuna di trovare un tuo vecchio creditore, Jamil el-Fazouk, al quale devi diverse migliaia di Pezzi d'Oro in seguito ad una perdita di gioco subita molti anni fa. «Bene, bene» dice el-Fazouk vedendoti, «ecco qui l'avversario di Abdul. Mi aveva detto che dovevi essere nei paraggi!» Insiste per sfidarti al gioco; vuole scommettere tutta la somma che gli devi. «Lancia questi due dadi» ordina. «Se esce un 7 puoi tenerti la nave, altrimenti sarà *mia*. Se rifiuti di giocare i miei uomini ti uccideranno». A queste parole i robusti accompagnatori di el-Fazouk si alzano per farti capire che quanto ha detto è vero, quindi prendi in mano i dadi e li lanci: se il totale è 7 vai al **330**, altrimenti vai al **144**.

237

Passando accanto ad una delle navi da guerra il *Banshee* viene arpionato, e mentre il vascello nemico vi trascina con sé riconosci tra i marinai una figura familiare. «Ehi, tu!» grida l'uomo, puntando il dito verso di te: «Io ti conosco. Non ci siamo sfidati a pugilato qualche anno fa?» Sforzandoti di ricordare ti torna in mente tutta la scena: l'uomo è Ali Mitok sen el-Shazar, un ricco nobile di Shurrupak. «Sì,» gli rispondi «e mi hai conciato proprio bene: ho perso sei denti». Ricordando il fatto si mette a ridere e fa segno ai soldati di interrompere l'assalto al *Banshee*. «Non so proprio come tu abbia fatto a cacciarti in questo pasticcio» dice accennando alla battaglia che si sta svolgendo a qualche centinaia di metri di distanza, «ma in memoria dei vecchi tempi ti lascerò andare in cambio di una piccola somma: 200 Pezzi d'Oro!» Se intendi pagare tale somma, sempre ammesso che tu sia in grado di farlo, vai al **71**; se non vuoi o non puoi vai al **96**.

238

Issate le vele e sollevate l'ancora per allontanarvi dal porto di Shurrupak alla volta del Mare del Sud. Navighi lungo la costa, verso le Tre Sorelle (vai al **167**) o esci in mare aperto e punti a tutta velocità verso Nippur (vai al **378**)?

239

Arrampicandoti su questo terreno impervio inciampi in una pietra angolare che emerge dal terreno. Dai ordine agli uomini di scavare attorno al masso e trovi l'entrata di ciò che un tempo doveva essere una cripta sotterranea, oppure un tempio o una casa signorile. Togliendo le grandi pietre che bloccano l'entrata rendi accessibile un tunnel molto stretto, che scende rapidamente all'interno della collina. Penetri nel tunnel assieme agli uomini migliori (vai al **158**)

o richiudi l'entrata e ti rimetti in marcia attraverso le colline (vai al **316**)?

240

Improvvisamente una creatura invisibile, ma sicuramente molto robusta, ti afferra per il collo e comincia a strangolarti. A un tuo colpo di spada la bestia emette un grido impaurito e allenta la presa, ma quando ti volti per vedere di cosa si tratta non vedi nulla tranne il tunnel. Dopo poco la creatura colpisce ancora, tirandoti un pugno in faccia con la sua mano invisibile. Sottrai 2 punti di Abilità per tutta la durata del combattimento.

Creatura invisibile	Abilità 7	Resistenza 6

Se la sconfiggi vai al **381**.

241

Alcuni dei tuoi uomini riescono a tagliare il sartiame della nave da guerra nemica, mentre altri liberano il *Banshee* dai rampini d'arrembaggio, senza peraltro mai smettere di combattere contro i marinai. Con un'abile manovra viri di bordo, bordando le vele, e ti allontani a tutta velocità sotto la spinta del vento, lasciando indietro il vascello kishano. Ormai non sei più diretto verso Assur, quindi punti a sud-est, verso il Mare Interno. Vai al **318**.

242

Il sentiero che hai scelto per far salire gli uomini si rivela pericoloso. Infatti alcuni precipitano, rischiando addirittura la vita (perdi 1 punto di Forza dell'Equipaggio). Vai al **304**.

243

Il teschio esce facilmente dalla parete ed apre un'enorme fessura nel tunnel. Sassi, resti di ossa fracassate e terriccio

si levano da terra mentre il passaggio crolla sopra di te, seppellendoti oltre trenta metri sotto il letto del mare. L'avventura è finita.

244

Tornate in salvo sul sentiero. Vai al **111**.

245

Dopo aver raccolto qualche informazione e aver mercanteggiato un po', trovi un venditore di schiavi che accetta di vendere per te gli uomini che hai catturato. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **137**; se sei sfortunato vai al **189**.

246

Tira tre dadi: se il risultato è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 5 giorni alla LOG. Se il risultato è maggiore o uguale aggiungi 6 giorni. Se ora la LOG è un numero pari vai al **109**; se è dispari vai al **178**.

247

Guardi il Basilisk negli occhi: immediatamente le sue pupille si induriscono e ti trasformano in pietra.
L'avventura è finita.

248

La porta è in realtà un massiccio blocco di pietra, al cui centro c'è un'impugnatura, anch'essa in pietra, con delle incisioni ornamentali. Sotto l'impugnatura c'è un'iscrizione in un linguaggio talmente arcaico che incontri grosse difficoltà nel decifrarlo. Credi che il significato sia questo, anche se alcuni punti sono estremamente dubbi: «*Per onorare Ut-Napishtim devi (puoi) spingere (tirare) la maniglia nella (fuori dalla) porta*». Prendendo in mano l'im-

pugnatura con le incisioni la spingi nella porta (vai al **258**) o la tiri fuori dalla porta (vai al **281**)?

249

La porta si apre rivelando un'oscurità quasi impenetrabile, in cui tuttavia riesci a intravedere due grandi occhi che ti stanno osservando con furia carnivora. Sei costretto a indietreggiare, ma ad un tratto una bestia davvero gigantesca avanza verso la porta ed entra nella fossa. Sull'enorme testa, lungo la schiena a scaglie, e sulla coda, è piena di corna. Ruggisce. Vuoi attaccare il mostro (vai al **399**) o preferisci tentare un'azione evasiva (vai al **93**)?

250

Vai al **50**.

251

Tiri un calcio al mostro, ma poiché l'angolazione è difficile riesci solo a sfiorargli la spalla. Per nulla danneggiato dal colpo, ti fa oscillare e ti scaglia contro una delle pareti della caverna. Atterri rotolando per terra, evitando di ferirti gravemente (perdi 1 punto di Resistenza) e, camminando a quattro zampe ti porti furtivamente dietro al Ciclope. Cosa fai?

Gli dai un pugno sulla parte posteriore del ginocchio? Vai al **115**.
Gli dai un pugno nelle reni? Vai al **347**.
Gli dai una gomitata nella spina dorsale? Vai al **132**.

252

L'equipaggio e i passeggeri del mercantile, arrabbiati con lo stregone per averti provocato in quel modo, gli saltano addosso e, dopo avergli legato strettamente le braccia con

una robusta corda lo gettano in mare, lasciandolo in balia degli squali e delle onde. Il capitano si arrampica sul sartiame e grida: «Perdonaci per aver dato ospitalità a un tale incosciente. Ci rimettiamo alla tua pietà!» L'equipaggio e i passeggeri si dichiarano d'accordo all'unanimità. Perquisendo il mercantile guadagni 120 Pezzi d'Oro e, colto da un attacco di bontà, decidi di trattenere solo 2 passeggeri come schiavi (aggiungili al bottino). Tornato sul *Banshee* dai il permesso al mercantile di riprendere il viaggio. Se continui a pattugliare il Mare Interno dirigendoti verso le Secche di Trysta vai al **66**; altrimenti puoi cambiare rotta per depredare le zone costiere: se ti occupi della costa occidentale vai al **157**; se opti per il Margine Orientale vai al **10**.

253

Al mercato c'è gente di ogni genere, quindi non dovrebbe essere difficile trovare alcuni uomini da ingaggiare. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **62**; se sei sfortunato vai al **28**.

254

Oltre la porta c'è una camera da letto abbandonata in tutta fretta. Vestiti, cofanetti vuoti e utensili magici sono sparsi a terra e su un letto con baldacchino. Dopo una veloce ricerca trovi un piccolo forziere, contenente 98 Pezzi d'Oro, dimenticato nella fretta dal padrone della stanza. Mettendolo sotto braccio lasci la stanza andando al **291**.

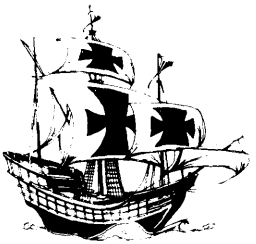
255

Il temporale si placa lasciando davanti a voi mari calmi e cieli sereni. Mentre ordini di approntare il *Banshee* per una navigazione tranquilla, la vedetta avvista le vele e le bandiere di guerra caratteristiche delle navi kishane. Si tratta infatti di una nave da combattimento che sta puntan-

do verso di voi a tutta velocità. Il solo modo per sfuggirle è tentare di attraversare le Secche di Trysta, che si trovano a sud, non lontano dal posto in cui vi trovate. Prendi questa direzione (vai al **119**) o rimani a combattere (vai al **107**)?

256

La scimitarra colpisce il gatto bianco, ma non gli fa alcun male. Vai al **322**.



257

Navigando verso ovest passi tra la florida isola di Trysta, che si trova a nord, e l'isola di Vulcano, che invece è a sud. Lancia tre dadi: se il risultato è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 3 giorni alla LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 4 giorni. Se ora la LOG è un numero pari vai al **109**; se è un numero dispari vai al **27**.

258

Appena cominci a spingerlo il masso esplode, facendo un rumore a dir poco terribile. Lancia due dadi e sottrai il numero uscito dalla tua Abilità. Se sei riuscito a sopravvivere vai al **281**.

259

«Buone nuove, davvero!» esclama il fantasma. «Ti sono veramente grato. Per questo io ti benedico con tutti i poteri che mi sono rimasti, dopo tutti questi secoli». Si avvicina

e ti appoggia una mano leggerissima e ghiacciata sulla spalla. D'ora in poi ogni volta che lanci tre dadi e confronti il numero uscito con la Forza dell'Equipaggio, puoi sottrarre 2 punti dal totale. Vai al **210**.

260

«Ah, sì» dice il re, «Abdul il Temerario e i suoi uomini! Me li ricordo bene perché sono passati non più di tre giorni fa. Abdul è un terribile maleducato, non sa stare a tavola, ma è davvero intelligente!» Il re fa un cenno a un servitore, gli sussurra qualcosa all'orecchio e lo manda da qualche parte. Al suo ritorno il servitore porta due sacchi davvero grandi. «Questi» dice il re, «contengono i venti del nord e del sud. Poiché ho dato ad Abdul i venti di ponente e di levante mi sembra corretto dare a te questi. Aprirai la borsa del vento del nord quando sarai in viaggio verso Nippur e l'altra quando vorrai tornare indietro». D'ora in poi, quando ti verrà detto di tirare tre dadi e di confrontare il totale con la Forza dell'Equipaggio, potrai sottrarre 4 dal punteggio ottenuto. Alla fine della festa raduni gli uomini e ti prepari a tornare sul *Banshee*. La ciurma comincia a farti domande sui grandi sacchi e non ti crede quando racconti che contengono solo aria. Credono che il re li abbia riempiti di tesori che intendi goderti da solo. «Dividi con noi il bottino» dicono, «o non proseguiremo». Non puoi aprire i sacchi adesso, quindi: o dai agli uomini 100 Pezzi d'Oro per tenerli tranquilli (vai al **368**) o provi ad insistere, dicendo che sono degli stupidi a non crederti (vai al **396**).

261

Stai passando a una distanza che ritieni di sicurezza, ma improvvisamente una palla di ferro lanciata da una balestra nemica si schianta sull'albero maestro, facendo crollare le vele che ora giacciono sul ponte tutte aggrovigliate. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza

dell'Equipaggio vai all'**83**; se è maggiore o uguale vai al **51**.

262

Tornato sul *Banshee* vieni a sapere da un uomo del porto che, lungo il fiume che sfocia ad Assur, c'è un tempio estremamente ricco, dove vive il Sacerdote dei Morti. Fai un'incursione all'interno per vedere a quanto ammonta questo tesoro (vai al **335**) o ignori l'informazione e ti dirigi verso Assur, dove cerchi nuovi uomini da reclutare (vai al **185**) o verso il Mare Interno dove ti metti a caccia di navi mercantili (vai al **318**)?

263

Raggiungi la cima della scogliera ed esamini il panorama al di là degli ampi altipiani dell'Istmo di Kish. A poche miglia di distanza c'è una piccola città. Cerchi di avvicinarti attraversando una foresta per non essere visto (vai al **353**), o attraversi direttamente gli estesi campi di grano che stanno tra la città e la scogliera (vai al **328**)?

264

La porta conduce in una stanzetta dove le pareti altissime spariscono in un'indistinta massa di vapore. I raggi perlati che questa emana dall'alto ti danno delle piacevoli sensazioni di benessere e di tepore. Guadagni 4 punti di Abilità e 2 punti di Fortuna. La camera non presenta altre uscite, quindi torni al camino e oltrepassi l'altra porta. Vai al **289**.

265

Più avanzi lungo la cengia, più il passaggio si fa stretto e incerto. Una pietra che crolla ti costringe a buttarti a terra, nell'oscurità della caverna. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **365**; se sei sfortunato vai al **334**.

266

Prendi una breve rincorsa e sferri al mostro un calcio *selvaggio nelle costole: sei indubbiamente riuscito a fratturargliene alcune*, ma poiché anche tu ti sei ferito al piede perdete entrambi 2 punti di Resistenza. Il Ciclope si rialza, e anche se è visibilmente dolorante parte all'attacco, con l'intenzione di afferrarti tra le braccia. Cosa fai?

Gli tiri un calcio alle gambe? Vai al **319**.
Gli tiri un calcio nel diaframma? Vai al **60**.
Gli tiri un pugno nell'occhio? Vai al **156**.

267

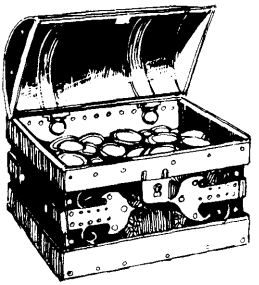
Dopo aver ucciso il mostro continui ad attraversare il passaggio e dopo un po' ti lasci indietro le bianche acque, le onde alte e la nave da guerra. Sei riuscito a valicare le secche e di fronte a te, a dritta, c'è l'isola di Trysta. Procedi in questa direzione (vai al **152**)? Ti dirigi verso sud-ovest, alla volta di Kish (vai al **223**) o alla volta del Roc (vai al **27**)? O preferisci andare a sud-est, verso il Canale di Goth (vai al **191**)?

268

Sei dei tuoi marinai prendono la scialuppa e remano in direzione della riva, scomparendo ben presto nella tenue oscurità che precede le prime luci dell'alba. Passano alcuni minuti e poi un grido, seguito da rumori di spade, risuona in lontananza. Sulla torre più vicina si accendono dei fuochi d'allarme seguiti da squilli di corni. Dopo poco i rumori cessano e soltanto un uomo, oltretutto gravemente ferito, riesce a rimettere piede sul *Banshee*. «La torre era sorvegliata, capitano» è tutto quello che riesce a dire prima di esalare l'ultimo respiro. Perdi 2 punti di Forza dell'Equipaggio. Non avendo altra scelta ridiscendi il fiume e riprendi il largo. Vai al **207**.

269

Cerchi un posto libero nel bazar ed esponi i prigionieri, tenendo d'occhio i compratori che si aggirano qua e là esaminando le varie merci. Lancia un dado: se il risultato è 1 o 2 vai al **94**; se è 3 o 4 vai al **72**; se è 5 o 6 vai al **59**.



270

Le gare di Bataar si giocano su una lunga striscia di sabbia che si trova tra la banchina e la città. Gli enormi lucertoloni da combattimento sono tenuti fermi in fondo alla stretta pista da gioco fino all'inizio della gara. Al via partono all'impazzata e attaccano il Goblin designato. Il primo Bataar che riesce ad azzannare la sfortunata creatura viene dichiarato vincitore. Tra i venti attaccanti individui subito tre favoriti: Fazima, Awkspeed ed el-Savak. La puntata minima è di 20 Pezzi d'Oro o 2 schiavi, a tua scelta, su uno dei lucertoloni. Scegli il Bataar che preferisci poi lancia un dado: se il numero uscito è 1 o 2 vai al **321**; se è 3 o 4 vai al **348**; se è 5 o 6 vai al **362**.

271

Hai percorso soltanto un breve tratto quando un Gambero Gigante emerge dal mare e avanza sulla sabbia, deciso a fare un delizioso spuntino con uno dei tuoi uomini. È lungo circa sette metri, le sue armi sono cinque grosse

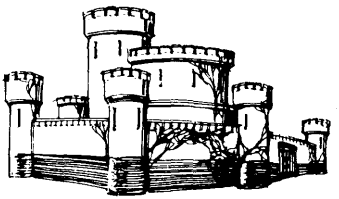
chele e il suo scudo è una spessa corazza crostacea. È indubbiamente un temibile avversario. L'equipaggio cerca di difendersi.

Gambero Gigante	Colpi 9	Forza 8

Se l'equipaggio lo sconfigge vai al **116**.

272

Ti dirigi a gonfie vele verso il Mare Interno a caccia di ricchi mercantili (vai al **318**) o fai rotta verso sud, in direzione della costa del Margine Orientale (vai al **10**)?



273

Avanzi nel centro della vallata, ma quando sei abbastanza vicino alla galea il terreno ti viene a mancare sotto i piedi facendoti precipitare in un profondo crepaccio. Lancia due dadi e sottrai il numero uscito dal punteggio di Abilità: se sei ancora vivo riesci a tornare in superficie e riprendi il cammino verso la galea, tastando con precauzione il terreno prima di avanzare. Vai al **288**.

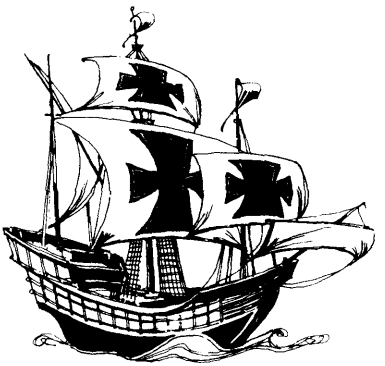
274

Eccitatissimi per aver sconfitto i sacerdoti, gli uomini danno fuoco al tempio del castello, ma così facendo le fiamme distruggono la maggior parte del Bottino che avresti potuto intascare. Comunque riesci a trovare 85 Pezzi d'Oro e 10 sacerdoti sopravvissuti, che potrai ven-

dere come schiavi (aggiungili al Bottino). Tornate trionfanti sul *Banshee* e riprendete la navigazione lungo la costa di Enraki. Vai al **123**.

275

I due vascelli cercano di speronare il *Banshee*, ma la tua astuta manovra li prende di sorpresa. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **313**; se sei sfortunato vai al **382**.



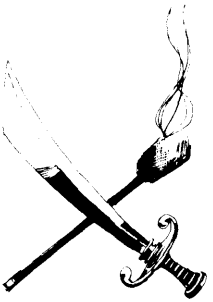
276

Dopo esserti rialzato affondi i denti nel duro polso del Ciclope, ma riesci solo a romperti un molare. Il mostro ti dà un violento scossone, ti scaglia a terra e, come se non bastasse, ti tira un calcio (perdi 2 punti di Resistenza). Il mostro, pensando di averti lasciato privo di sensi, si volta per un attimo. Cosa fai dopo esserti rialzato sulle tue deboli gambe?

Gli tiri una gomitata sulla parte posteriore del ginocchio?	Vai al **46**.
Gli dai un pugno nella gamba?	Vai al **115**.
Prendi la rincorsa e gli tiri un calcio in mezzo alla schiena?	Vai al **384**.

277

Il *Banshee* oltrepassa il banco roccioso senza subire danni. Sei riuscito a lasciarti indietro le acque bianche, le onde alte e la nave da guerra, ed hai superato con successo le secche. Di fronte a te, a dritta, c'è l'isola di Trysta. Procedi in questa direzione (vai al **152**)? Ti dirigi verso sud- ovest, alla volta di Kish (vai al **223**) o alla volta del Roc (vai al **27**)? O preferisci andare a sud-est, verso il Canale di Goth (vai al **191**)?



278

Il fatto di renderti conto che quello è un Basilisk, e che una sola delle sue occhiate basterà a trasformarti in pietra, ti ispira un tale terrore che esci dalla stanza a tutta velocità. Procedi nel salone delle feste andando al **216**.

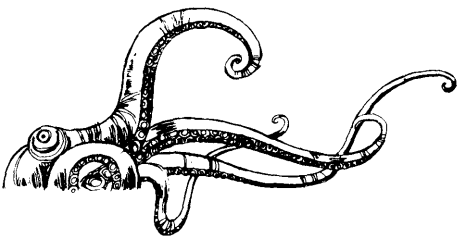
279

Se non l'hai già fatto puoi cercare di reclutare nuovi uomini (vai al **371**); altrimenti torna sul *Banshee* e lascia Shurrupak (vai al **238**).

280

Poiché i pirati hanno sopraffatto le guardie, gli altri che erano a bordo dell'imbarcazione assalita si gettano in mare

e cercano di raggiungere a nuoto la spiaggia, preferendo correre il rischio di finire in pasto ai coccodrilli piuttosto che essere catturati dai tuoi uomini. Un fitto fumo nero comincia a levarsi dall'interno del ricco vascello: evidentemente i fuggiaschi, prima di allontanarsi, avevano appiccato il fuoco. Salti sull'imbarcazione, deciso a recuperare un po' di bottino prima che vada tutto in fiamme e, correndo tra il fumo che ha invaso l'interno, giungi a due porte chiuse a chiave. Forzi la porta di sinistra (vai al **214**) o quella di destra (vai al **254**)?



281

La porta si apre lentamente e rivela una vasta cripta occupata soltanto da un unico grande sarcofago. Sui bordi del coperchio c'è un'iscrizione ripetuta più volte che dice:

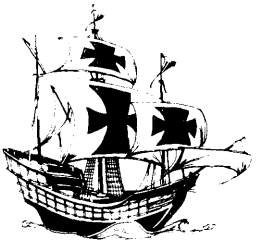
UT-NAPISHTIM
GUARDIANO
DELLE ACQUE DEL GIUDIZIO

Cerchi di aprire il sarcofago (vai al **292**) o lo lasci perdere (vai al **358**)?

282

Passando in mezzo alle palme giungi in un punto da cui si può godere uno strano spettacolo: al centro dell'isola c'è una grande laguna, accessibile mediante uno stretto pas-

saggio anche dal mare. Al centro c'è un piccolo vascello pirata, il cui equipaggio è visibilmente intento a seppellire qualcosa nella sabbia. Attacchi questi rivali (vai al **393**) o torni sulla spiaggia in cerca di provviste (vai al **271**)?



283

Un intero giorno passato al mercato, cercando di arruolare qualche valido marinaio, lascia in te la convinzione che gli uomini più abili e decisi non sono attratti dal tumultuoso stile di vita del pirata. Finché, per un colpo di fortuna, ti imbatti in un venditore di schiavi che ha della merce decisamente in eccesso, e che è disposto a liberarsi per quattro soldi di un gran numero di pirati che aveva deciso di vendere come schiavi. Per ogni 10 Pezzi d'Oro spesi, recuperi 1 punto di Forza dell'Equipaggio. Questo venditore, inoltre, si lascia scappare delle indiscrezioni riguardo a un ricco tempio che si trova a qualche miglio da qui, lungo il fiume che sfocia ad Assur. Avendo ingaggiato altri uomini potresti partire per una veloce escursione lungo il fiume, per vedere di che posto si tratta e per verificare di persona se queste dicerie sulle sue favolose ricchezze corrispondono a verità (vai al **335**). Altrimenti lascia Assur per perlustrare il Mare Interno in direzione sud- est (vai al **318**) o per dirigerti verso sud, lungo la costa occidentale (vai al **45**).

284

Continui a scendere per un tratto considerevole prima di vedere una luce che proviene dal fondo. Mentre stai proseguendo con estrema cautela, vedi quattro Troglodíti emergere da un piccolo passaggio laterale e imboccare la scala. Sono armati con delle lance, e due di loro stanno trasportando un pesante scrigno; rapido come il lampo sgusci dietro un grande masso di pietra per non farti vedere. Il cofano ha tutta l'aria di contenere qualcosa di grande valore. Cosa fai?

Getti qualche pietra giù dalla scala per distrarre i Troglodíti e disperderli prima che ti attacchino? Vai al **112**.

Sfoderi la scimitarra e parti all'attacco? Vai al **130**.

Usi la scimitarra per far leva sul masso dietro al quale ti sei nascosto, e lo fai rotolare per schiacciare le creature? Vai al **161**.

285

Gli uomini scoccano delle frecce incendiarie, mirando al recinto del castello, e alcune di esse finiscono sul tempio provocando un incendio. In un batter d'occhio, comunque, i sacerdoti di Asswr sel Dablo non solo si sono precipitati a spegnere le fiamme, ma hanno anche dato l'allarme a suon di campane ed hanno allineato sulle mura della loro roccaforte arcieri e soldati muniti di lance. A un tuo segnale gli uomini del *Banshee* partono di corsa verso le mura del castello, lanciando le loro grida di guerra. La battaglia ha inizio.

Sacerdoti di Enraki	Colpi 10	Resistenza 16

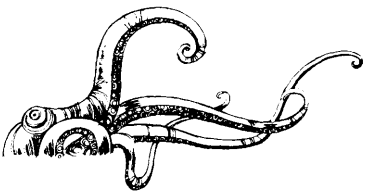
Se il tuo equipaggio ha la meglio vai al **274**.

286

Uno degli uomini scopre che una trave del recinto non è ben salda. Infatti, dopo essere stata spinta più volte da quattro o cinque uomini assieme, crolla definitivamente. Riuscite a fuggire dal recinto e, poiché siete ancora armati, partite all'assalto del villaggio, cogliendo di sorpresa i nativi che oppongono una resistenza male organizzata.

Nativi	Colpi 7	Forza 6

Se l'equipaggio vince vai al **192**.



287

I soldati kishani vengono sconfitti e il loro vascello bruciato. Non hai molto tempo per depredare la nave in fiamme, quindi concentri le forze nella caccia ai sopravvissuti. Non ce ne sono molti, ma riesci comunque a catturarne 11 che potranno essere venduti come schiavi (aggiungili al Bottino). Ora vuoi circumnavigare le secche diretto sull'isola di Trysta (vai al **164**) o ti dirigi a sud-ovest, verso Kish (vai al **223**) o verso il Roc (vai al **204**)? In alternativa puoi anche navigare a sud-est, alla volta del canale di Goth (vai al **191**).

288

Dopo aver raggiunto la nave imprigionata sali sul ponte e ti trovi faccia a faccia con una orrenda belva dal pelo irsuto, tutta intenta a cibarsi di una delle vittime dell'equipaggio. Vedendoti ringhia e mostra le fauci. Cerchi di svignartela, ma la bestia ha ormai deciso di attaccare, e sta

agitando pericolosamente le sue enormi zampacce munite di artigli. Sfoderi la spada per difenderti.

Bestia del Ghiaccio	Abilità 9	Resistenza 10

Se la sconfiggi vai al **320**.

289

La porta si apre su una grande stanza sostenuta da dei massicci pilastri. Al centro ce n'è uno basso, di ossidiana, sul quale è stata collocata una statua dall'aspetto ripugnante. Ai lati di quest'idolo ci sono due chierici con la tradizionale pelle di coccodrillo, la tipica divisa dei servitori dei Signori della Putrefazione. Con aria minacciosa fanno un passo verso di te e sguainano dei lunghi pugnali. «Hai violato questo luogo sacro» grida un chierico, «metteremo fine al tuo viaggio nella terra del sonno perpetuo». E con queste parole partono all'attacco. Combattili singolarmente.

	Abilità	Resistenza
1° Chierico	8	6
2° Chierico	7	6

Se li sconfiggi vai al **388**.

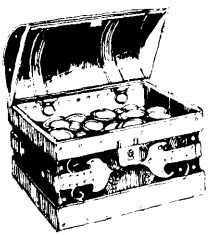
290

Prendi la rincorsa per affrontare il mostro che è già partito all'attacco, salti in aria e prendi la mira per mollargli un calcio in testa. Lo prendi di striscio, procurandogli soltanto una leggera abrasione al cranio (sottrai 1 punto dalla sua Resistenza). Mentre gli passi accanto lui ti afferra per la caviglia e ti fa dondolare in aria, a testa in giù. Cosa fai?

Gli tiri un calcio nel petto?	Vai al **122**.
Gli dai una capocciata nelle costole?	Vai al **372**.
Gli tiri un colpo basso?	Vai al **177**.

291

L'interno della lussuosa imbarcazione si è trasformato in una fornace ardente, facendoti perdere ogni speranza di portare qualcosa in salvo. Tornato sul *Banshee* trovi che gli uomini sono riusciti a recuperare solo 3 schiavi tra i sopravvissuti. Giri il *Banshee* e torni indietro, oltrepassi Lagash, e ti immetti nel Mare Interno. Appena lasciato il fiume una nave da guerra della città, riconoscibile dalle sue vele rosse, ti taglia la strada. Tira tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio vai al **90**; se è maggiore o uguale vai al **309**.



292

Con grande difficoltà riesci a far scivolare il coperchio dal sarcofago e a farlo cadere a terra, provocando un terribile rumore che riecheggia nella cripta e nelle caverne sottostanti. Nel sarcofago c'è soltanto un solido elmetto, ed una borsa che contiene, a occhio e croce, 110 Pezzi d'Oro. Metti in testa l'elmetto e la borsa in spalla, poi vai al **358**.

293

I poveri di Shurrupak sono davvero poveri, e sarebbero disposti a qualsiasi cosa pur di far quattrini. Comunque la qualità degli individui a disposizione è davvero scarsa, e il loro comportamento non è assolutamente prevedibile. Per ogni 50 Pezzi d'Oro che spendi per allettare questi sfortunati e iniziarli alla pirateria, tira un dado: il risultato

è il numero di pirati che riesci ad assoldare. A reclutamento ultimato vai al **180**.

294

Ti appare all'orizzonte la grande sagoma quadrata di una nave mercantile, dalla tipica carena larga. È una nave enorme, carica di merci e probabilmente armata, che sta navigando dal Margine orientale alla volta della città di Kish. Attacchi questa nave (vai al **391**) o la lasci perdere e continui l'esplorazione in cerca di qualcosa di più abbordabile (vai al **66**)?

295

La scimitarra colpisce il gatto nero, ma senza neppure ferirlo. Vai al **322**.

296

Mentre ti avvicini le due navi virano di colpo e si fanno avanti. Riesci ad evitarne una, ma mandi il *Banshee* a conficcarsi sul rostro dell'altra. Il tuo vascello si spezza in due gettando ciurma e capitano nell'oceano, dove gli squali affamati, che non si tengono mai alla larga dalle battaglie navali, si stanno raggruppando.
L'avventura è terminata.

297

Appena abbassi la maniglia la porta si spalanca rivelando una massiccia ruota dentata, sospesa in una stretta nicchia. La ruota esce dal suo asse, sprigiona delle lame affilate e disegna in aria un arco mortale. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **169**; se sei sfortunato vai al **2**.

298

«Passa di qua» dice l'anziana creatura mostrandoti una porticina alla base di una delle statue. «Devi scendere da

questa parte e se riuscirai a tornare potrai salire sulla montagna». Apri la porticina e ti cali nell'oscurità. Quando raggiungi il fondo ti accorgi di essere in una caverna abitata da un Ciclope, illuminata soltanto da una luce soffusa. L'enorme umanoide con un occhio solo ti sequestra immediatamente la spada e la scaglia in alto, mandandola in una nicchia scavata in una parete della grotta. «Ora» proclama, «combatteremo». Devi portare a termine la lotta disarmato. Prendi nota del numero **311** che corrisponde al paragrafo a cui dovrai recarti quando (e se) avrai sconfitto il mostro, ovvero quando la sua Resistenza sarà ridotta a zero. Tieni presente che la sua Resistenza è 16. Ora decidi come aprire il combattimento.

Gli tiri un calcio in pieno petto? Vai al **206**.
Gli sferri un pugno alla spalla? Vai al **91**.
Gli salti di fianco e gli tiri una gomitata nelle costole? Vai al **29**.

299

Dopo aver ricevuto i due sacchi dal Re dei Quattro Venti avevi dato 100 Pezzi d'Oro ai tuoi uomini, per impedir loro di guardare nelle borse? In questo caso vai al **32**, altrimenti vai al **379**.

300

Vai al **50**.

301

Shurrupak è una città grande e interessante, che chiude un occhio sulle attività dei pirati del Mare Interno; i quali, per ricambiare, attaccano solo i rivali di Shurrupak. Lancia tre dadi: se il risultato è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 5 giorni alla LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 6 giorni. Qual è la prima cosa che fai appena arrivi

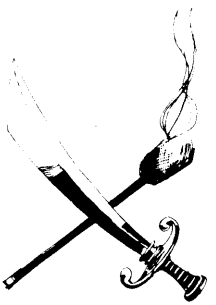
a Shurrupak? Vendi gli schiavi (vai al **349**) o ingaggi nuovi uomini (vai al **371**)?

302

Vi accostate al vascello e, dopo averlo immobilizzato con i rampini, vi lanciate all'arrembaggio. I pirati intonano ad una voce il grido di guerra e partono all'assalto dei pochi difensori.

Equipaggio del mercantile	Colpi 6	Forza 6

Se vincete vai al **392**.

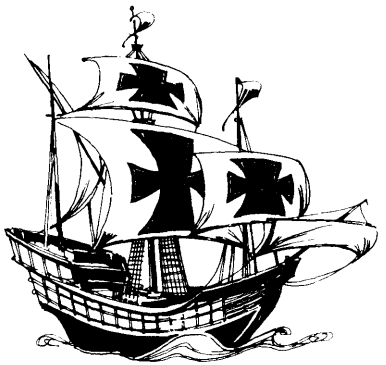


303

La ciurma abbatte un paio d'alberi in modo da usarli come arieti per sfondare i cancelli. Il rumore mette in guardia i sacerdoti guerrieri, che ormai sono consapevoli della vostra presenza ed anche delle vostre intenzioni. Ben presto, infatti, le mura e le torri si riempiono di arcieri e di soldati muniti di lance. Dai comunque l'ordine di attaccare e ti lanci verso i cancelli, con la ciurma che ti segue gridando. Con un gran tonfo i pali si abbattono sui cancelli e una pioggia di frecce, lance e pietre si scarica sui tuoi uomini (perdi 2 punti di Forza dell'Equipaggio). *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **343**; se sei sfortunato vai al **58**.

304

Quando raggiungete la sommità della scogliera gli uomini cominciano a lamentarsi apertamente: «Questa è pura follia» esclama il tuo secondo, «abbiamo già perso quattro uomini nella scalata, e solo il cielo sa quanti soldati sono in agguato qui sopra. Soltanto tornando sulla nave abbiamo qualche probabilità di farcela». Ti pieghi alla richiesta della ciurma (vai al **113**) o li deridi per la loro mancanza di coraggio e li obblighi a proseguire (vai al **155**)?



305

Facendo appello a tutte le tue forze sferri un calcio all'ascella della creatura, che si mette a gridare e ti lascia cadere a terra per tenersi il braccio dolorante (sottrai 2 punti dalla sua Resistenza). Non ti sei fatto troppo male, quindi ti rialzi e ti porti rapidamente dietro al Ciclope già messo a dura prova. Cosa fai?

Gli tiri un pugno nelle reni?	Vai al **347**.
Gli dai una gomitata nella parte posteriore del ginocchio?	Vai al **46**.
Prendi lo slancio e gli sferri un calcio in mezzo alla schiena?	Vai al **384**.

306

Ad un certo punto vi trovate in mezzo a numerose travi e assi alla deriva, sicuramente i resti di un recente naufragio di qualche sfortunato vascello. Una buona parte del legname galleggiante porta impressi i segni di enormi denti. Tra tutto questo ammasso di cose distrutte vale le pena di conservare soltanto due barili. Uno di essi contiene un'eccellente bevanda alcolica, che distribuisci ai pirati sollevando considerevolmente il loro morale (guadagni 2 punti di Forza dell'Equipaggio). Continui a pattugliare il Mare Interno in direzione dell'Isola di Trysta (vai al **66**) o cambi rotta per metterti in viaggio verso la costa occidentale (vai al **157**) o verso il Margine Orientale (vai al **10**) con l'intenzione di cimentarti in qualche veloce incursione?

307

Dopo aver sconfitto tutti i Trogloditi apri lo scrigno e trovi 100 Pezzi d'Oro. Portandoti dietro, non senza difficoltà, tutto questo bottino prendi il passaggio laterale e, dopo poche centinaia di metri, rivedi la luce del sole. Ora sei all'esterno, nella foresta del Roc. Mentre ti dirigi verso la spiaggia incontri un gruppo dei tuoi che, assieme al resto dell'equipaggio, si era messo a cercarti nella speranza che fossi ancora vivo. Torni trionfante sul *Banshee* e ti rimetti in viaggio. Vai al **15**.

308

«Lì in fondo, accanto a te» dici, ricordandoti dell'anello col gioiello. «Sì» dice la Salamandra, scomparendo, «puoi passare». Le fiamme si smorzano e tu attraversi la sala, oltrepassando una porta che si trova dall'altra parte. Vai al **339**.

309

La nave da guerra è troppo veloce! Si affianca al *Banshee* e i suoi soldati, lanciati i rampini di ferro, vi tirano verso di loro. Dovete combattere.

Nave da guerra	Colpi 10	Forza 8

Se vuoi scappare vai al **12**. Se decidi di batterti e sconfiggi i soldati vai al **135**.

310

L'anello si muove facendo uno scricchiolio, e subito un'intera sezione delle pareti della cripta crolla, rivelando una ripida scala. Salendola precipitosamente ti trovi ben presto all'esterno, ai piedi della serie di colline che avevi lasciato molto tempo fa. Torni nel punto in cui avevi ancorato il *Banshee* e trovi che la ciurma è rimasta ad aspettarti, nella speranza che tu fossi ancora vivo. Vai al **272**.

311

Il Ciclope crolla al suolo, privo di sensi. Risali rapidamente le scale ed esci dalla porticina, pronto ad affrontare il vecchio che ti aveva mandato laggiù. Vedendoti apparire ridacchia tra sé; poi ti fa strada verso l'apertura nel muro, indicandoti il sentiero da prendere per raggiungere la sommità della montagna di Nippur. Vai al **36**.

312

A festa finita il Re ti porge i saluti di commiato. Torni sul *Banshee* e lasci il luogo dove avevi gettato l'ancora. Ora da che parte vai? A sud-est, verso il Canale di Goth (vai al **191**) o a sud-ovest, verso il Roc (vai al **27**)?

313

La tua nave fracassa i remi di una delle imbarcazioni nemiche, ma i soldati di Shurrupak che si sono schierati sul ponte rispondono con una pioggia di frecce (perdi 2 punti di Forza dell'Equipaggio). Mentre cerchi di rompere le linee della flotta da guerra vedi un secondo squadrone, anche se meno numeroso, che segue il primo. Segui la direzione del vento tagliando la strada alla nuova fila di vascelli (vai al **261**) o cerchi di rompere le linee come avevi fatto la prima volta (vai al **237**)?

314

Spieghi le vele in direzione dell'isola vulcanica (vai al **369**) o verso l'isola coperta di palme (vai al **354**)?

315

Cali l'ancora in un posto riparato dell'isola, sbarchi e ti metti in marcia in direzione del tempio-fortezza dei sacerdoti guerrieri, portando con te solo un paio di compagni. Quando sei prossimo alla destinazione, ma non sei ancora stato visto dalla fortezza, ordini agli uomini di aspettare nascosti il tuo ritorno, quindi procedi da solo verso il cancello principale. Fingendo di essere un emissario della città di Lagash riesci a entrare e a farti concedere un'udienza con l'abate. «Oh grande abate dell'illustrissimo Asswr sel Dablo, detentore sommo di saggezza e verità, uomo senza pari in tutte le terre settentrionali, sono venuto a portarti saluti e notizie da parte di un amico di fiducia» dici. «Sei davvero gentile. Siediti, prendi un tè e poi raccontami le novità» replica l'abate, e tu accogli l'invito. Dopo aver lasciato passare un po' di tempo, come si conviene, riprendi: «Ho sentito che Wazi di Lagash, sotto pressione dei suoi superiori che stanno pretendendo somme sempre più alte, ha in progetto un assalto alla vostra roccaforte. Io ho amici potenti, signore, e per un buon

compenso potrei anche fare in modo che l'attacco venga sventato» e a queste parole ti inchini. L'abate fa un cenno, poi sussurra all'orecchio del monaco suo assistente: «Un opportunista». Aziona una leva che si trova di fianco al trono e immediatamente il terreno si spalanca sotto i tuoi piedi facendoti piombare in una grotta profondissima. «Sciocco pirata!» grida l'abate dal bordo della trappola. «Troverai il tuo destino oltrepassando una di queste». Ti indica quattro porte che si trovano sui quattro lati della grotta. Quale apri?

La porta con la stella incisa?	Vai al **380**.
La porta col triangolo a punta in giù?	Vai al **327**.
La porta con la ruota?	Vai al **297**.
La porta con la mezzaluna orizzontale?	Vai al **249**.

316

Mentre risali la collina senti un debole rumore di pietre che rotolano, seguito da un masso che arriva alto, quasi stesse volando, e atterra con un gran tonfo proprio davanti a te. Segue una seconda pietra della stessa grandezza. «Fermo» grida qualcuno con una voce cavernosa dall'alto della collina. «Nessuno può attraversare la terra di Muzzelmirs se non è stato invitato». Sono due Giganti, più piccoli rispetto ai loro consanguinei standard, ma senza dubbio enormi rispetto alla tua taglia, e stanno avanzando sul fianco della collina. Sono armati con dei piccoli tronchi d'albero, e vestiti di pelli di animali selvatici. Ordini all'equipaggio di attaccare (vai al **325**) o tratti con loro per conto tuo (vai al **336**)?

317

«Sciocco che non sei altro» dice la Salamandra balzando fuori dalla fiamme. «Morirai a causa della tua stupidità». Lanciando un grido ti minaccia col suo tridente infuocato. Devi combattere.

Salamandra Abilità 10 Resistenza 6

Se la sconfiggi vai al **377**.

318

Il *Banshee* solca le acque pacifiche del Mare Interno. La vedetta non smette mai di osservare il chiaro orizzonte sperando di avvistare qualche nave. Lancia tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 4 giorni alla LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 5 giorni. Se ora la LOG è un numero pari vai al **363**; se è un numero dispari vai al **294**.

319

Quando cerchi di balzargli addosso, il Ciclope si scosta agilmente da un lato e ti colpisce con una manata sulla testa proprio mentre gli passi accanto (perdi 1 punto di Resistenza). Cadi a terra e il mostro ti afferra per la caviglia e ti tiene sospeso in aria. Cosa fai, adesso che ti trovi a testa in giù?

Gli tiri un colpo basso? Vai al **177**.
Gli dai un pugno nello stomaco? Vai al **139**.
Gli tiri un calcio in petto? Vai al **122**.

320

Ora che la bestiaccia è morta perlustri la nave: trovi solo un ammasso di cesti da imballaggio congelati e un unico tesoro, un gioiello rosso-fiamma incastonato in un anello d'oro. L'anello porta un'iscrizione che ha tutta l'aria di un indovinello:

Dove, ad Albion, puoi trovare ciò che sta tra sopra e sotto?

E dall'altra parte c'è ciò che supponi essere la soluzione:

In fondo, accanto a te.

Davvero strano. Poiché non trovi nient'altro torni sul *Banshee* andando al **217**.

321

Le lucertole vengono liberate e, affamate, attraversano di corsa la pista verso il Goblin predestinato. Awkspeed batte Fazima per un morso a suo favore. Se avevi scommesso sul vincitore guadagni il corrispondente (in oro o in schiavi) della puntata iniziale. Se vuoi puoi scommettere di nuovo su un Bataar (vai al **202**); altrimenti, se non l'hai ancora fatto, puoi sfidare la sorte al pugilato (vai al **48**) o ai dadi (vai al **236**).

322

Vedendo che tenti di colpire il loro compagno, gli altri gatti smettono di girare in cerchio e si gettano su di te, ferendoti con i loro artigli affilatissimi (perdi 4 punti di Resistenza). Se sei ancora vivo qual è il prossimo gatto che colpisci?

Il gatto nero?	Vai al **295**.
Il gatto bianco?	Vai al **256**.
Il gatto rosso?	Vai al **203**.
Il gatto bruno?	Vai al **126**.
Il gatto grigio?	Vai al **95**.

323

Con una tremenda botta l'Orco ti fa volare fuori dal ring, tra la platea. Perdi *definitivamente* 2 punti di Resistenza (sottrai 2 punti dalla Resistenza *iniziale*). Il denaro che avevi scommesso è ormai perso quindi sottrailo dal Bottino. Vuoi continuare a combattere a pugilato con un altro campione (vai al **385**)? Altrimenti puoi sfidare la sorte alle gare di Bataar (vai al **270**) o ai dadi (vai al **236**).

324

Approdando a terra con la maggior parte dell'equipaggio vieni accolto e festeggiato dagli esuberanti nativi del luogo i quali, danzando incessantemente attorno a voi, vi conducono al centro del villaggio dove improvvisano una splendida festa. Quando chiedi agli anziani se possono darti assistenza per rifornire il *Banshee*, tutti annuiscono e ridono, dicendo che di certo ti concederanno tutto l'aiuto che desideri. Dopo la festa gli abitanti del villaggio vi riempiono continuamente i bicchieri di vino e vi fanno danzare al ritmo travolgente dei tamburi, finché non crollate esausti. Il giorno seguente vi svegliate e vi ritrovate rinchiusi in un recinto di legno all'aperto. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **286**; se sei sfortunato vai al **345**.

325

Gli uomini sfoderano le spade e partono all'attacco, mentre i Giganti si preparano impugnando i loro tronchi. La battaglia ha inizio.

Giganti	Colpi 9	Forza 6

Se li sconfiggi vai al **344**.

326

Mentre vi accostate alla nave mercantile ti protendi con aria amichevole dal parapetto e dai una voce al capitano. «Ehi, dico a voi, zucconi. Consegnateci tutto, e per *tutto* intendo il vostro oro, così ci eviterete il disturbo di affondarvi la nave, di catturarvi come schiavi e di depredarvi del vostro carico». Il capitano, a causa della pressante insistenza da parte del suo già nervoso equipaggio, accetta la "generosa" offerta e ti manda una scialuppa con tutto il denaro (117 Pezzi d'Oro che non esiti ad aggiungere al Bottino). Vi allontanate dalla nave mercantile, e adesso devi decidere la prossima tappa. Le Secche di Trysta sono poco distanti

da qui, verso sud. Puoi cercare di circumnavigarle per raggiungere l'isola di Trysta (vai al **164**); altrimenti vai a sud-ovest, verso Kish (vai al **223**) o verso il Roc (vai al **204**). Se invece preferisci dirigerti verso il Canale di Goth devi far vela verso sud-est (vai al **191**).

327

Appena abbassi la maniglia, la porta si sfonda a causa di un'enorme quantità di acqua che si riversa nella grotta riempiendola immediatamente. Mentre lotti per restare a galla noti due sagome a serpentina che escono dal passaggio: si tratta di due feroci Sanguille, serpenti d'acque dolci, cieche e con la testa deforme. Sono mangiatrici di uomini. Fiutando, senza dubbio, il tipico odore umano partono all'attacco. Combattile singolarmente:

	Abilità	Resistenza
Prima Sanguilla	8	6
Seconda Sanguilla	7	4

Se riesci a sconfiggerle vai al **65**.

328

Inoltrandovi come un branco di lupi in mezzo ai dorati campi di grano, avanzate verso la cittadina. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **47**; se sei sfortunato vai al **186**.

329

Ora che le guardie sono state sconfitte, date inizio al saccheggio della carovana, tirando giù le casse, le pelli e gli otri di vino che si trovavano sulle enormi bestie da soma. Comunque l'ammontare del bottino non è molto elevato: in un piccolo scrigno trovi 63 Pezzi d'Oro, e soltanto una delle guardie-lucertola è in condizioni tali da

poter essere venduta come schiavo. Un po' seccato raduni gli uomini ormai ubriachi fradici e torni sul *Banshee*. Vai al **35**.

330

«Ogni promessa è un debito, specie se è di gioco» afferma con aria mesta el-Fazouk. «Ora il tuo debito è cancellato». Lasci in fretta le caverne prima che cambi idea. Se non l'hai già fatto puoi sfidare la sorte alle gare di Bataar (vai al **270**) o all'arena di pugilato (vai al **48**). Altrimenti lascia la città di Calah andando al **262**.

331

Dai immediatamente l'ordine di ritirata e raggiungi la spiaggia prima degli Ussari. Purtroppo non fai in tempo a salire a bordo del *Banshee*: la cavalleria sta arrivando al galoppo e vi raggiunge in prossimità della riva. Dovete combattere.

Ussari Alati	Colpi 11	Forza 6

Se l'equipaggio vince vai al **346**.

332

L'equipaggio abbatte l'albero maestro della nave da guerra e riesce a liberare il *Banshee* dai rampini d'abbordaggio. Con una virata ti allontani a tutta velocità sotto la spinta del vento. Circumnavighi le secche in direzione dell'isola di Trysta (vai al **164**) o ti metti in rotta verso sud-ovest, diretto a Kish (vai al **223**) o al Roc (vai al **204**)? Se invece preferisci navigare verso sud-est verso il Canale di Goth vai al **191**.

333

Inaspettatamente il *Banshee* si ferma di colpo, mandandovi tutti a gambe all'aria sul ponte. L'acqua comincia a

ribollire attorno alla nave, per lasciare emergere subito dopo i lunghi colli e le spaventose teste di numerosi rettili, tutti appartenenti allo stesso corpo nero e rigonfio. Si tratta di un'Idra! Tenendo le bocche aperte inarca i lunghi colli sul ponte, per divorare gli uomini paralizzati dalla paura.

Idra	Colpi 9	Forza 8

Se l'equipaggio riesce a sconfiggerla via al **222**.

334

Purtroppo cadi su un mucchio di massi appuntiti e rimani ucciso. L'avventura è finita.

335

Vi dirigete verso l'entroterra, e siete curiosi di andare a dare un'occhiata al tempio di cui hai tanto sentito parlare (aggiungi 3 giorni alla LOG). Questo luogo sacro si trova in una bella vallata, ed è circondato da una folta vegetazione. L'edificio è costituito da un unico enorme monolito, e si innalza verso il cielo per una quindicina di metri. Le pareti sono decorate con degli scheletri umani messi in varie posizioni di tortura. Di fronte a questo spettacolo i tuoi uomini decidono di non avventurarsi oltre nemmeno di un passo; tu invece, ridendo dei loro timori superstiziosi, procedi da solo verso la gigantesca struttura e sali per l'alta scalinata che conduce all'entrata, mantenendo ostentatamente un atteggiamento di superiorità. All'interno l'atmosfera è buia e opprimente, ma almeno non vedi traccia di vita. Di fronte a te ci sono un largo corridoio diritto e una ripida scala che conduce nelle viscere di questo luogo sacro. Imbocchi il corridoio (vai al **63**) o prendi la scala (vai all'**85**)?

336

«Ehi, amici!» gridi avanzando. «Noi non potevamo certo immaginare che il grande Muzzelmirs fosse il padrone di queste terre: quindi vi propongo di risolvere il piccolo inconveniente con una competizione. Se vincete voi, torneremo alla nostra nave; se vinciamo noi ci lascerete attraversare liberamente le vostre terre». Essendo d'animo semplice e di gusti facili, i due acconsentono di tutto cuore. Il più basso dei due fa un passo avanti e dice: «Il mio nome è Mog e lui è Osmog. Risolviamo la competizione in un incontro di lotta corpo a corpo tra te e me». Non è esattamente ciò che intendevi. Sei disposto a lottare (vai al **366**) o suggerisci di gareggiare in qualche altro modo, per esempio con dei bastoni (vai al **351**)?

337

Il colpo secco che gli hai mollato fa gridare di dolore il Ciclope, che ora si tiene il braccio ferito (sottrai 1 punto dalla sua Resistenza). Riprendendosi leggermente ti afferra l'avambraccio con la sua enorme zampaccia e ti solleva in aria. Cosa fai?

Gli mordi il polso?	Vai al **276**.
Gli dai una manata sulla parte posteriore del gomito?	Vai al **187**.
Gli tiri un calcio alla spalla?	Vai al **251**.

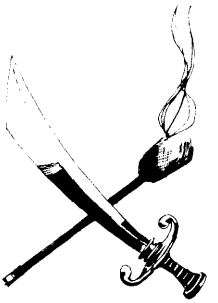
338

«Ah, quale dolore! È davvero terribile!» grida il fantasma che, agitando le braccia in segno di disperazione, ora ti rivolge uno sguardo pieno d'ira e aggiunge: «E su di te, portatore di queste atroci notizie, cada la mia maledizione». Perdi 2 punti di Fortuna e 1 punto di Abilità. Vai al **210**.

339

Ti trovi in una grande stanza in cui c'è solo la strega, in piedi in mezzo a un cerchio segnato sul pavimento. Una mano è occupata da un pugnale, mentre nell'altra tiene un gatto nero. «Che tu sia maledetto» dice vedendoti. «Perché non hai mangiato, come gli altri? Ora devo ucciderti, un compito che non mi è per nulla gradito». Butta in aria il gatto e fa un gesto col pugnale. Istantaneamente il gatto si moltiplica, ed ora cinque felini di colori diversi fluttuano magicamente in aria, attorno a te, miagolando e simulando attacchi. Quale animale intendi colpire?

Il gatto nero? Vai al **295**.
Il gatto bianco? Vai al **256**.
Il gatto rosso? Vai al **203**.
Il gatto bruno? Vai al **126**.
Il gatto grigio? Vai al **95**.



340

Lancia tre dadi: se il numero uscito è minore della Forza dell'Equipaggio aggiungi 2 giorni alla LOG; se è maggiore o uguale aggiungi 3 giorni. Poi vai al **378**.

341

L'equipaggio non è all'altezza del compito assegnato. Il *Banshee* gratta contro una piccola, ma pericolosa, protu-

beranza rocciosa che produce una falla. Ben presto l'interno si riempie di acqua e la nave affonda.
L'avventura è terminata.

342

Gli uomini di Abdul ti ricordano anche che, siccome hai impiegato più di 50 giorni per raggiungere Nippur, hai perso la scommessa, *indipendentemente da quanti Pezzi* d'Oro puoi avere accumulato.
L'avventura è finita, hai perso.

343

I pali colpiscono ancora, e stavolta i cancelli girano sui perni e si aprono. Con immensa gioia gli uomini sfoderano le scimitarre e si precipitano nella fortezza, pronti ad affrontare i difensori. La battaglia comincia.

Sacerdoti di Enraki	Colpi 9	Forza 12

Se vincete, vai al **274**.

344

Avendo sconfitto i Giganti, tu e l'equipaggio continuate la marcia attraverso le colline finché non raggiungete la riva di un vasto mare di sabbia, che si distende fino a scomparire all'orizzonte. Scoraggiati dall'evidente impossibilità di trovare qualsiasi bottino, tornate sui vostri passi e salite a bordo del *Banshee*. Aggiungi 4 giorni alla LOG, poi vai al **272**.

345

Non c'è modo di uscire da questa prigione. Gli anziani del villaggio si fanno vivi a mezzogiorno e vi spiegano che, poiché l'isola è sacra nonché segreta, e i vostri occhi l'hanno profanata, non possono lasciarvi in vita. Intanto arrivano gli altri nativi armati di archi, e dopo averli

caricati procedono all'esecuzione. Morite tutti, e l'avventura finisce.

346

Gli Ussari sono stati sgominati e hanno preso la fuga assieme al resto dell'esercito, e ora si stanno dirigendo lungo la costa, verso Kish. Evidentemente avevano avuto la tua stessa idea, ma hanno fatto più in fretta e ormai la città è spogliata di tutte le sue ricchezze. Quindi, invece di metterti alla ricerca di oro non ti resta che andare a caccia di schiavi. Tira due dadi: il numero uscito corrisponde al numero di schiavi che riesci a catturare tra la gente del luogo ormai priva di denaro. Quando sei tornato sul *Banshee* col bottino, cosa intendi fare: navigare lungo la costa, verso Kish (vai al **223**) o avventurarti nel Mare Interno, verso le Secche di Trysta (vai al **66**)?

347

Avvicinandoti al Ciclope gli dai un paio di veloci ma potenti pugni nelle reni (sottrai 2 punti dalla sua Resistenza). Adirato e sofferente, il mostro si gira mollandoti un potente colpo in faccia (perdi 2 punti di Resistenza). Siete entrambi barcollanti, ma è il Ciclope a crollare al suolo. Cosa fai?

Gli dai una spallata in testa?	Vai all'**82**.
Gli tiri un pugno alla mascella?	Vai al **196**.
Gli dai un calcio nelle costole?	Vai al **266**.

348

Le lucertole vengono liberate! Affamate, attraversano di corsa la pista verso il Goblin. Fazima batte el-Savak e Awkspeed per un morso o due a suo favore. Se avevi scommesso sul vincitore guadagni il corrispondente (in oro o in schiavi) della puntata iniziale. Se vuoi puoi scom-

mettere di nuovo su un Bataar (vai al **202**); altrimenti, se non l'hai ancora fatto, puoi sfidare la sorte al pugilato (vai al **48**) o ai dadi (vai al **236**).

349

Portando con te un paio di uomini e tutti gli schiavi, ti avvii verso il mercato. La scena a cui assisti è indimenticabile: una recente battaglia tra Shurrupak e Marad ha avuto come esito la cattura di centinaia di prigionieri maradiani, la maggior parte dei quali si trovano qui per essere venduti come schiavi. Di conseguenza c'è molta competitività e i prezzi sono bassi. Ti fidi di un intermediario, al quale fai vendere i tuoi schiavi (vai al **245**) o ti occupi personalmente della transazione (vai al **269**)?

350

A occhio e croce l'ammontare dei tesori è uguale, e ci mettete un bel po' per valutare chi dei due ha il bottino maggiore. Vi sedete per contare ciascuno il denaro dell'altro e, dopo più di un'ora, il risultato è a favore di Abdul. Il tuo avversario, trionfante, si dichiara vincitore e pirata del secolo. Hai perso la scommessa.

351

«E sia, combattiamo con i bastoni» dice Mog. «Vuoi il tronco di Osmog o ne hai uno tuo?» Ti fai dare un bastone da uno dei tuoi uomini e suggerisci ai giganti di combattere sopra una delle rocce sabbiose che sono frequenti in questa zona, e di colpirvi a turno. Il primo che riesce a piazzare il primo colpo vince. I Giganti acconsentono e aggiungono: «Siccome tu sei una creatura così mingherlina - senza offesa, s'intende - ti viene concesso il primo colpo». Prendete posizione, uno di fronte all'altro in uno spazio di circa due metri. Miri alla testa di Osmog (vai al **375**) o ai suoi piedi (vai al **394**)?

352

Prendi la rincorsa e salti sulla testa della creatura, afferrandola per le corna e saltandole in groppa. Questa comincia a dimenarsi, nel chiaro tentativo di disarcionarti, e ti fa volare in alto fino al bordo della fossa. Per un pelo riesci ad aggrapparti al bordo e, con l'abate che ride di te, prevedendo la fatale incornata della bestiaccia che attacca da sotto, ti tiri su con uno sforzo enorme. Vai al **225**.

353

Conduci gli uomini attraverso il bosco fitto e inestricabile. Improvvisamente, la protuberanza di ciò che ritenevi un albero ormai privo di vita si allunga e ti si avvolge attorno al corpo. Poi si irrigidisce e comincia a trascinarti verso il tronco che - solo adesso te ne accorgi - sulle punte dei rami ha come delle specie di occhi, mentre su tutto il fusto ci sono delle bocche che si aprono e si chiudono. Ora la creatura sta allungando altre protuberanze con le quali tenta di afferrarti. Sfoderi la spada per cercare di liberarti.

Albero carnivoro Abilità 9 Resistenza 8

Se riesci ad abbatterlo vai al **47**.

354

Arrivato poco distante da riva sbarchi con la maggior parte dell'equipaggio. La spiaggia è ampia e sabbiosa mentre nell'interno c'è un fitto bosco di palme. Ti incammini lungo la spiaggia (vai al **271**) o ti addentri nell'entroterra (vai al **282**)?

355

Insieme alla maggior parte della ciurma decidi di scappare dalla città e di raggiungere i fianchi della montagna, dove il fitto sottobosco impedisce agli Ussari di inseguirvi. Facendo un largo giro raggiungete la costa a nord di

Kirkuk, e vedete che il *Banshee* si è allontanato dalla città e ha gettato l'ancora al largo, a distanza di sicurezza: quindi segnali all'equipaggio rimasto a bordo che siete ancora vivi. Adesso vuoi ritirarti in montagna, tra le foreste, in attesa che le truppe di Kish - che in fondo sono molto lontane dal loro normale settore di operazioni - se ne vadano? In questo caso vai al **364**. Oppure puoi tornare sulla nave e scendere lungo la costa verso Kish (vai al **223**), o addentrarti nel Mare Interno facendo vela verso le Secche di Trysta (vai al **66**).

356

Una tempesta che si scatena da sud rende la navigazione estremamente difficoltosa; e quando il vento si placa ti rendi conto che non sei sicuro della vostra posizione. Dirigi la nave verso dove pensi ci sia Nippur, ma non riesci a trovarla. Così passano i giorni, finché scade il termine ultimo per la scommessa: la tua avventura è terminata.

357

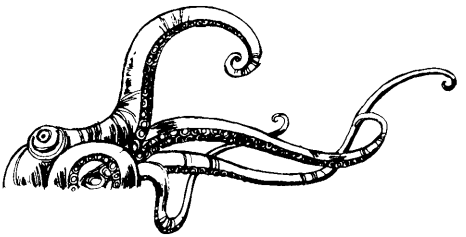
A un giorno di navigazione da Assur le vedette avvistano una sagoma all'orizzonte. Avvicinandovi distinguete delle vele triangolari, e successivamente il corpo di una nave snella e veloce che si sta dirigendo verso di voi. Sull'albero maestro sventola la bandiera di guerra: si tratta di una nave kishana. Cercate di battere in ritirata con un'azione evasiva, ma l'imbarcazione ha il vento a favore e ben presto si porta a fianco del *Banshee*. Venite bombardati da una pioggia di frecce e di rampini di ferro, mentre la truppa si prepara all'arrembaggio. Dovete combattere.

Nave da guerra di Kish	Colpi 10	Forza 8

Se vuoi fuggire, tieni presente la penalizzazione e vai al **241**. Se combatti e sconfiggi l'equipaggio nemico vai al **22**.

358

Sul soffitto, sopra il sarcofago, c'è un grande anello di pietra con un'iscrizione circolare scritta nello stesso linguaggio arcaico della porta della cripta. Dice: «*Spingi (tira) l'impugnatura per una miglior vita (morte) o cadrai nel tranello di Napishtim*». Montando in piedi sul sarcofago impugni la maniglia dell'anello di pietra. La tiri giù (vai al **310**) o la spingi verso l'alto (vai al **16**)?



359

L'altare domina dall'alto una vallata desolata. Mentre ti sporgi dalla costruzione per dare un'ulteriore occhiata vieni pervaso da una sensazione di terrore e disperazione. La tetra atmosfera di questo luogo strano e inospitale ti fa mancare il coraggio (perdi 2 punti di Fortuna). Torni dagli uomini che ti stanno aspettando e, pieno di paura, li conduci verso il passo. Vai al **52**.

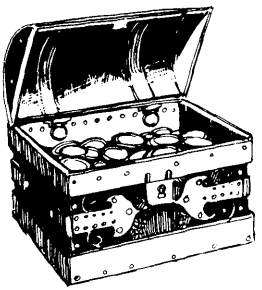
360

Appena tocchi il gioiello, ti si paralizza la mano. Ad un tratto l'idolo ritira in bocca la lingua, trascinandoti il braccio in una trappola circolare di lame affilatissime che si trovava nella gola della statua. Vieni ferito gravemente (perdi 4 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità), ma riesci comunque a liberarti. Decidi che per il momento è meglio lasciare il gioiello al suo posto e prendere invece l'intera statua. Vai al **228**.

361

Balzi sul groppone del mostro in maniera piuttosto violenta e gli salti sulla schiena facendolo grugnire di dolore (sottrai 2 punti dalla sua Resistenza). Il Ciclope riesce a liberarsi di te, si alza e si piega sulle ginocchia, pronto a catturarti con le sue grandi braccia. Cosa fai?

Gli tiri un calcio in testa? Vai al **290**.
Gli tiri un calcio alla gamba? Vai al **319**.
Gli giri intorno e gli assesti una potente gomitata al braccio? Vai al **74**.



362

Al segnale di partenza le lucertole prendono la rincorsa, ma il tuo favorito inciampa e cade a terra a metà della pista. Perdi il denaro (o gli schiavi) che avevi puntato. Vuoi scommettere di nuovo su un Bataar (vai al **202**)? Se non l'hai già fatto puoi anche tentare la sorte all'arena di pugilato (vai al **48**) o ai dadi (vai al **236**).

363

Non si vede proprio nulla all'orizzonte, e di navi neppure l'ombra. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **306**; se sei sfortunato vai al **333**.

364

Ti ritiri nella foresta assieme all'equipaggio, mentre gli uomini rimasti sul *Banshee* riprendono la navigazione verso il mare aperto, dove rimarranno per pochi giorni prima di tornare per l'appuntamento stabilito. Aggiungi 3 giorni alla LOG. Dalla vostra posizione sopraelevata vedete gli ultimi rimasti della spedizione kishana che si preparano a lasciare Kirkuk, prendendo il largo verso sud per tornare in patria. Raduni gli uomini e scendi ancora una volta in città. Sfortunatamente l'esercito kishano, che evidentemente ha avuto la tua stessa idea, ha già depredato la città di tutte le sue ricchezze; quindi, invece che di oro, ti metti in cerca di schiavi. Lancia due dadi: il numero uscito corrisponde al numero di schiavi che riesci a catturare tra gli abitanti della città ormai ridotta in miseria. Poco dopo il *Banshee* vi raggiunge, come stabilito: adesso ti dirigi lungo la costa verso Kish (vai al **223**) o prendi il largo nel Mare Interno, verso le Secche di Trysta (vai al **66**)?

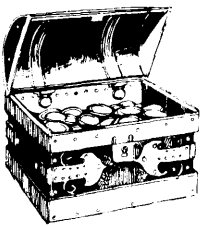
365

Scivoli lungo il lato della caverna andando a sbattere contro le diverse pietre e rocce, ma riesci bene o male ad arrivare in fondo senza riportare grosse ferite. In qualche modo ti ritrovi davanti alla scala che avevi deciso di non prendere. Rimani un attimo in piedi per toglierti di dosso

la polvere e la sporcizia accumulata durante la caduta, e poi cominci a scendere. Vai al **284**.

366

Segnate un cerchio sul terreno, e tu e Mog vi sistemate all'interno. Il gigante fa un passo verso di te, poi apre le braccia e ti assesta un potente pugno in testa, facendoti rotolare fuori dal cerchio e poi giù, in un precipizio. L'avventura è finita.



367

A un tuo segnale gli uomini prendono d'assalto le mura gridando ferocemente, ma improvvisamente degli uomini armati di lance ed archi appaiono sui parapetti e cominciano a tirare. I pirati lanciano i rampini e sistemano le scale, poi si arrampicano su per le mura, pronti ad attaccare i difensori del tempio. La battaglia è cominciata.

Sacerdoti di Enraki	Colpi 11	Forza 16

Se l'equipaggio vince vai al **274**.

368

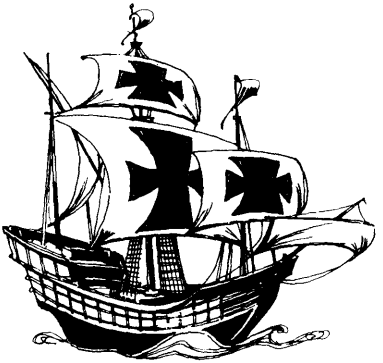
Consegni l'oro agli uomini (sottrai 100 Pezzi d'Oro dal Bottino), e vai al **312**.

369

Cali l'ancora in una tranquilla laguna e sbarchi a terra assieme ad alcuni uomini. L'isola è completamente circondata da una spiaggia sabbiosa, mentre all'interno c'è una fitta giungla. Procedi lungo la spiaggia (vai al **23**) o ti addentri nella giungla (vai al **42**)?

370

L'Orco vacilla sotto il colpo ed esce dal ring sconfitto. Ritira il corrispondente della vincita in Pezzi d'Oro. Vuoi fare un altro giro a pugilato, ma stavolta con un altro campione (vai al **385**) o, se non l'hai già fatto, tenti la fortuna alle gare di Bataar (vai al **270**) o ai dadi (vai al **236**)?



371

Dove cominci a cercare nuovi uomini da reclutare, per sostituire le perdite subite?

Al porto?	Vai al **233**.
Al mercato?	Vai al **253**.
Nei bassifondi della città?	Vai al **293**.

372

Prendi lo slancio e colpisci il mostro con tutto il peso del tuo corpo, schiantandoti su di lui ma senza arrecargli gravi danni. Il Ciclope, per nulla irritato da questo patetico sforzo, ti fa roteare sopra la testa e ti getta a terra facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Con un sussulto riesci a rimetterti in piedi per affrontarlo. Cosa fai?

Gli tiri un pugno alla spalla? Vai al **91**.
Gli tiri una manata sotto l'ascella? Vai al **337**.
Gli tiri un calcio nel petto? Vai al **206**.

373

Batti in ritirata, ma ben presto ti rendi conto che non sai dove andare. Discendendo il burrone, visto che non puoi far altro, rimani a dir poco sorpreso quando ti trovi di fronte *centinaia* di bestie della neve appostate su entrambi i bordi del precipizio. L'equipaggio, in preda al panico, si mette a correre, bombardato dalle enormi palle ghiacciate che, rotolando giù dalle colline soprastanti, raccolgono altra neve e acquistano velocità trasformandosi in vere e proprie valanghe. Tu e i tuoi uomini venite travolti e seppelliti vivi. L'avventura è finita.

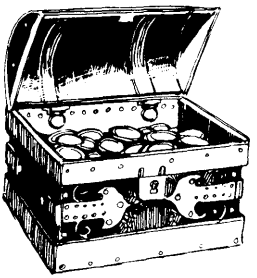
374

Ora che ti sei liberato del Krell perlustri la grotta finché non trovi l'oggetto della tua ricerca: il cranio di sale. Tornato dagli Spiritelli col prezioso ritrovamento vieni ripagato con un incantesimo atto a rendere il tuo viaggio molto più veloce. Ogni volta che, durante l'avventura, ti viene data istruzione di lanciare tre dadi e di confrontare il numero uscito con la Forza dell'Equipaggio, sei autorizzato ad usare solo due dadi. Tornato in superficie risali sul *Banshee* e ti rimetti in navigazione. Da che parte vuoi

andare? A sud, verso Marad (vai al **191**) o a sud-ovest nel Mare Interno alla volta delle Secche di Trysta (vai al **66**)?

375

Assesti al Gigante un potente colpo in testa. «Ahi!» dice senza battere ciglio. «Ora tocca a me». Solleva in aria il suo tronco d'albero e poi colpisce, mandandolo a sbattere contro il masso su cui ti trovavi. Fai un volo e atterri a diversi metri di distanza. Lancia due dadi e sottrai il numero uscito dalla tua Resistenza. Se sei ancora vivo ti arrendi e dai l'ordine di ritirata. Gli uomini ti trasportano di peso sul *Banshee*, dove ti prepari a ripartire. Vai al **272**.

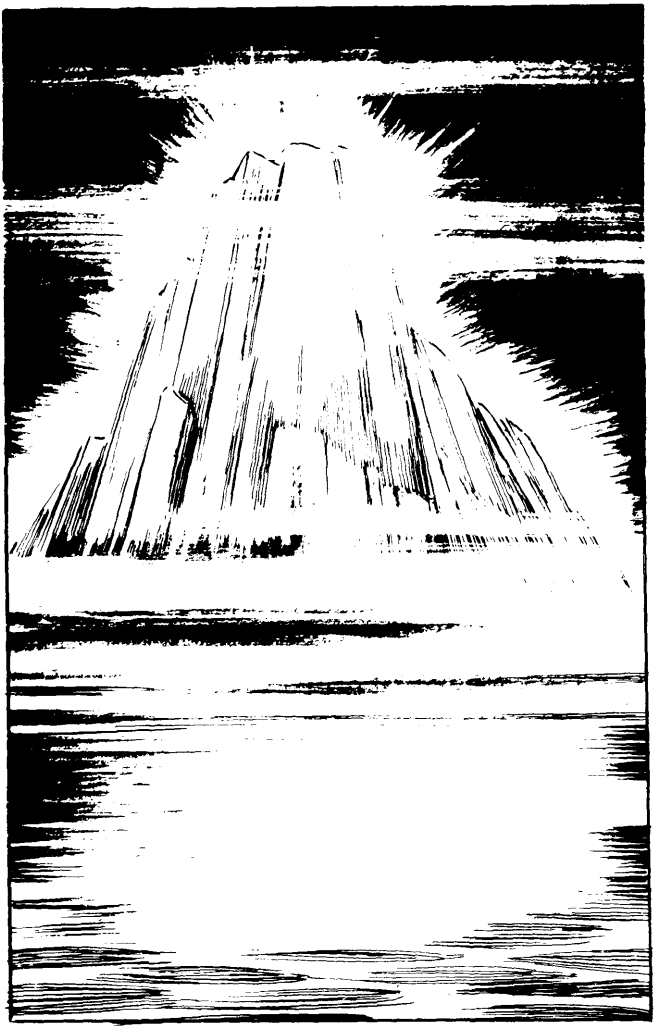


376

Il viaggio verso Assur procede senza sorprese: non appaiono navi né nubi all'orizzonte, e giungete in città senza inconvenienti. Sbarcate e vi dirigete in centro, verso il mercato, in cerca di marinai da reclutare come pirati. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **283**; se sei sfortunato vai al **146**.

377

La Salamandra sparisce di colpo, appena le assesti una stoccata mortale. Di nuovo da solo, attraversi la sala ed esci passando dalla porta che si trova in fondo. Vai al **339**.



378

Ti metti in navigazione verso il Mare del Sud, lasciando Shurrupak a nord e prendendo la direzione di Nippur (aggiungi 2 giorni alla LOG). Più vai a sud, più il mare è mosso e il tempo brutto; finché una sera, quando una nebbia gelida che ha qualcosa di soprannaturale ha ridotto a pochi metri la visibilità, vedi un'abbagliante montagna di ghiaccio che galleggia sul mare. Il *Banshee* sta navigando a tutta velocità verso questo bianco iceberg. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **166**; se sei sfortunato vai al **193**.

379

Alcuni dei tuoi uomini, che sono ancora persuasi che i sacchi contengano del denaro che non vuoi dividere con loro, penetrano nella tua cabina mentre sei sul ponte. Trovata la borsa che contiene il vento del sud la aprono, e scoprono ciò che avevi tenuto loro nascosto. Il vento del sud si libera improvvisamente, sibila nella cabina e poi esce da un oblò. Ululando ferocemente dà vita ad una terribile tempesta che riporta il *Banshee* a nord. Per tre settimane il vento continua a soffiare e a trasportare la nave, ma alla fine si esaurisce, depositando il *Banshee* al largo della città di Tak, proprio nel punto da cui eravate partiti. Ora non hai più il tempo sufficiente per rimetterti in navigazione verso Nippur, quindi perdi la scommessa. L'avventura è finita.

380

Appena abbassi la maniglia la porta si spalanca, liberando delle aste di metallo lunghe e appuntite che ti inchiodano sulla parete opposta. La morte è istantanea.

381

La creatura, ancora invisibile, smette di attaccarti: quindi ritieni di esserti liberato di lei. Prosegui la discesa del tunnel finché non giungi in una caverna buia. Una scala cosparsa di paglia scende verso il basso, dove regna un'impenetrabile oscurità, mentre lungo un fianco della grotta corre una cengia rocciosa dall'aspetto piuttosto precario, che sale verso l'alto e a sua volta sparisce nelle tenebre. Ti arrischi su per il cornicione (vai al **265**) o scendi le scale (vai al **284**)?

382

La tua nave va a fracassare i remi dell'imbarcazione nemica, ma le passa talmente vicino che per i soldati di Shurrupak non è assolutamente difficile lanciare i rampini e lanciarsi all'arrembaggio. Costretto a fermarti, non puoi far altro che osservare disperato l'altra nave che vi affianca dall'altro lato. E ben presto gli avversari vi annientano, ponendo fine all'avventura.

383

«E allora che possa accaderti il peggio!» dice lo Spiritello «Ti malediciamo in nome di nostro padre, il mare. Che egli possa trattenere la vostra nave con le sue potenti braccia di molluschi ed alghe. E che il vento possa non essere mai a vostro favore». Appena finiscono di dire queste parole, una grande bolla d'aria irrompe sotto i tuoi piedi e ti porta fuori dal vascello naufragato, spingendoti in superficie. D'ora in poi ogni volta che ti vengono date istruzioni di lanciare tre dadi e di confrontare il numero uscito con la Forza dell'Equipaggio, non tirare i dadi, ma comportati sempre come se il risultato fosse maggiore della Forza dell'Equipaggio. Da che parte ti dirigi? Prendi il largo verso il Mare Interno, diretto alle Secche di Trysta

(vai al **66**) o riparti verso sud, lungo il Margine Orientale in rotta verso Marad (vai al **191**)?

384

Prendi lo slancio e molli al Ciclope un potente calcio in mezzo alla schiena. Il mostro si contorce dal dolore e cade a terra (sottrai 2 punti dalla sua Resistenza). Allontanandoti a quattro zampe passi alla prossima mossa.

Gli tiri un pugno nella mandibola? Vai al **196**.
Gli salti sulla schiena? Vai al **361**.
Gli tiri un colpo basso? Vai al **224**.

385

Il prossimo turno di combattimento è contro un uomo dalla capigliatura selvaggia, catturato nelle terre a ovest di Kish, fatto schiavo ed allenato come gladiatore. Decidi quanto scommettere e poi comincia il duello.

Selvaggio Abilità 12

Se vinci vai al **101**; se perdi vai al **37**.

386

Mentre ti avvicini all'isola vieni accolto da diverse centinaia di nativi, che corrono verso la spiaggia battendo i tamburi e sventolando delle ghirlande di fiori. È gente dalla pelle chiara, e sia gli uomini che le donne portano i lunghi capelli di un biondo chiarissimo raccolti in una treccia che ricade sulla schiena. Sembra che siano felici di vedervi. Scendete a terra e chiedete provviste a questa gente (vai al **324**) o proseguite verso un'altra isola (vai al **314**)?

387

Una tempesta che viene da sud rende ardua la navigazione. L'equipaggio, comunque, è perfettamente in grado di mantenere in rotta il *Banshee*; e quando il cielo schiarisce la vostra destinazione, l'isola di Nippur, appare all'orizzonte. Durante l'avventura hai ricevuto i due sacchi dal Re dei Quattro Venti? In questo caso vai al **299**, altrimenti vai al **32**.

388

Ora che hai sconfitto i chierici ti avvicini alla statua, una mostruosa raffigurazione di uno dei Signori della Putrefazione. Delle carogne stilizzate pendono da un becco dentato, e alcuni dei suoi numerosi arti, simili a quelli di un insetto, tengono in pugno orripilanti creature; gli occhi, piccoli e luccicanti, sembrano guardare dritto verso di te. Avvicinandoti un po' ti accorgi che all'interno della bocca spalancata c'è un enorme rubino a forma di lingua biforcuta. Raggiungi la statua per afferrare il gioiello (vai al **360**) o cerchi di alzare l'idolo dal piedistallo per trasportarlo fuori, dove gli uomini ti stanno aspettando (vai al **228**)?

389

Mentre avanzi tra le statue, improvvisamente il terreno sprofonda sotto i tuoi piedi facendo precipitare te e i tuoi compagni in una profonda caverna. Tramortito per la caduta non puoi far nulla quando, inaspettatamente, qualcuno ti fa scivolare una corda intorno al collo. Lotti disperatamente per rimetterti in piedi, ma senza successo: sei appeso in aria, assieme ai pirati, e ondeggi lievemente tra le statue come gli altri marinai. L'avventura è finita.

390

Frughi nella stanza dell'abate e scopri uno scrigno che contiene 110 Pezzi d'Oro. Anche la spada del religioso, costruita col miglior acciaio di Marad è un oggetto prezioso. Da questo momento puoi aggiungere 2 punti all'Abilità in ogni combattimento corpo a corpo. Continuando ad ispezionare la stanza trovi una botola segreta sotto il trono dell'abate che si apre su una scala a chiocciola. Scendendo arrivi in un corridoio cosparso di paglia che porta all'esterno delle mura del castello. Ritrovi l'equipaggio che era rimasto ad aspettarti, torni sul *Banshee*, levi l'ancora e ti dirigi verso la costa. Vai al **123**.

391

Il *Banshee* acquista velocità e affianca il tozzo mercantile. Gli uomini brandiscono le scimitarre e gli archi mentre tu ti protendi dal parapetto gridando al capitano e all'equipaggio nemico: «Arrendetevi! Consegnateci carico e passeggeri, altrimenti oltre che alla nave perderete anche la vita!» In risposta ottieni qualcosa di inaspettato: una figura incappucciata, evidentemente uno stregone o un mago, si stacca dai passeggeri impauriti e pronuncia un breve incantesimo. In questo modo ha creato una diabolica Ombra, che parte come una nube di fumo, attraversa lo spazio tra le due navi e attacca te, il capitano.

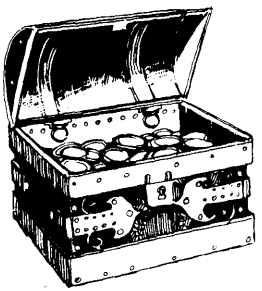
Ombra	Abilità 11	Resistenza 6

Se la sconfiggi vai al **252**.

392

Il capitano del vascello, vedendo che il suo equipaggio è stato massacrato, è corso nella stiva della nave ed ha aperto una falla nel fianco della nave. L'imbarcazione comincia ad affondare mentre il capitano, colto da un attacco di terrore, compie la sua ultima azione tuffandosi

nelle profondità marine tenendo stretta al petto la borsa dell'oro. Tutto ciò che riuscite ad ottenere dopo tutto questo trambusto sono 5 uomini dell'equipaggio, che potrete vendere come schiavi. Le Secche di Trysta si trovano a sud, non distanti da qui. Cerchi di circumnavigarle e ti metti in rotta verso Trysta (vai al **164**), ti dirigi a sud-ovest, alla volta di Kish (vai al **223**) o verso Roc (vai al **204**)? Se invece preferisci navigare verso sud-est, in direzione del canale di Goth vai al **191**.



393

Tu e i tuoi uomini sfoderate le armi e vi lanciate sugli avversari che vengono colti alla sprovvista. Con un grido partite all'attacco.

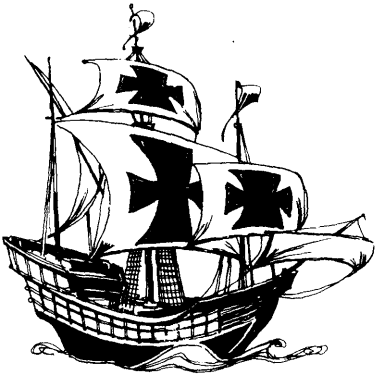
Pirati avversari	Colpi 10	Forza 6

Se li sconfiggete vai al **154**.

394

Raccogliendo le forze prendi la mira e cerchi di colpire i piedi del Gigante, ma il bastone va a sbattere sulla pietra. «Ha!» esulta Mog. «Mi hai mancato!» Comunque il grande masso sabbioso, già messo a dura prova dal tremendo peso del Gigante, si incrina sotto il colpo e si frantuma proprio mentre Mog si prepara a colpire col tronco d'albe-

ro: la creatura perde l'equilibrio e cade a terra. «Beh» dice stringendosi nelle spalle, «hai vinto tu». *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **56**; se sei sfortunato vai al **334**.



395

Ora che hai vinto la battaglia non perdi tempo e ti dai al saccheggio. Comunque, trattandosi di una semplice imbarcazione da guerra, non trovi né oro né pietre preziose, e devi accontentarti di 5 uomini da vendere come schiavi. Ti impadronisci anche del timone, poiché hai il sospetto che sia quella la causa della propulsione misteriosa. Anche se il timone non funziona sul *Banshee*, quello strano oggetto ha un effetto benefico sul morale degli uomini (guadagni 2 punti di Fortuna). Se ti stavi dirigendo verso il Roc vai al **27**; se eri sulla rotta del Canale di Goth vai al **178**.

396

Dopo aver dato loro una bella lavata di capo li lasci umiliati, con lo sguardo rivolto a terra a mormorare sul loro comportamento. Ora che hai ristabilito la disciplina vai al **312**.

397

Hai trasformato la bisca in un vero macello: i corpi di el-Fazouk e dei suoi uomini ora giacciono ai tuoi piedi, e i presenti che non hanno preso parte alla lotta ora smettono di guardare e tornano ai dadi. Si è trattato solo di una comunissima lite, fatto per nulla insolito in questo covo di mascalzoni. Frugando tra i vestiti del tuo vecchio nemico trovi una borsa con 55 Pezzi d'Oro che aggiungi al Bottino. Se non l'hai già fatto puoi recarti all'arena di pugilato (vai al **48**) o alle gare di Bataar (vai al **270**). Altrimenti lascia la città di Calah andando al **262**.

398

Mentre l'attraversi a nuoto l'apertura si chiude, imprigionandoti a una ventina di leghe sotto il mare. Sei capitato nelle fauci di un gigante marino, che continuerà a tenerti in bocca finché anche i poteri della pozione magica che ti è stata somministrata svaniranno. L'avventura è finita.

399

Brandendo la scimitarra ti precipiti addosso alla bestiaccia e la colpisci proprio in mezzo alla testa, ma la lama si riduce in pezzi. Con uno spaventoso grugnito la creatura parte a sua volta all'attacco, trafiggendoti con le corna e sfracellandoti contro le mura della grotta. L'avventura è finita.

400

«Eccoti servito» dici ad Abdul, aprendo lo scrigno ed esibendo un tesoro decisamente superiore al suo. «Sono io il vincitore. Sono io il pirata più grande, il miglior saccheggiatore». Al tuo avversario non resta altro che chinare il capo e ammettere la sconfitta. L'avventura è terminata con successo.

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | librogame®

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

lupo solitario

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1
TRAVERSATA INFERNALE	2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND	3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO	4
OMBRE SULLA SABBIA	5
NEL REGNO DEL TERRORE	6
IL CASTELLO DELLA MORTE	7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI	8
L'ANTRO DELLA PAURA	9
LE SEGRETE DI TORGAR	10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO	11
SCONTRO MORTALE	12

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO	1
LA CITTÀ PROIBITA	2
IL CANCELLO DELL'OMBRA	3
LA GUERRA DEI MAGHI	4

serie conclusa

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

alla corte di re artù

IL CASTELLO DI TENEBRA	1
CACCIA AL DRAGO	2
NEL REGNO DEI MORTI	3

VIAGGIO NEL TERRORE 4
IL REGNO DELL'ORRORE 5
IL REGNO DEL CAOS 6

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA 1
FRANKENSTEIN 2
serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1
ALLA CORTE DI MINOSSE 2
IL RITORNO 3
serie conclusa

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA 1
NEL VORTICE DEL TEMPO 2
serie conclusa

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB 1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO 2
IL CASO MILVERTON 3

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

dimensione avventura

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

advanced D&D

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS	1
LA TORRE FANTASMA	2
NEL CASTELLO DI QUARRAS	3
LA PROVA	4
NINJA!	5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT	6
LO SCETTRO DEL POTERE	7
LA CORONA DEL MAGO	8

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

misteri d'oriente

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA	1
L'OCCHIO DELLA SFINGE	2
LE MINIERE DI RE SALOMONE	3
I SEGRETI DI BABILONIA	4
GLI ADORATORI DEL MALE	5

sortilegio

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

LE COLLINE INFERNALI	1
LA CITTÀ DEI MISTERI	2
I SETTE SERPENTI	3
LA CORONA DEI RE	4

serie conclusa

Guerrieri della strada

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

VIAGGIO DISPERATO	1
AGGUATO IN MONTAGNA	2

blood sword

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura . . .

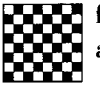
I LABIRINTI DI KRARTH	1

realtà & fantasia

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante *alle prese con la vita di ogni giorno.*

INTRIGO IN FM	1
TRANCE	2
L'ISOLA DEI MISTERI	3

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.



faccia a faccia

SFIDA PER IL TRONO 1

LA VALLE DEI SOGNI 2

Nel mondo dei giochi di ruolo, un'esperienza creativa che unisce il gusto del gioco al piacere del racconto.

rolegame

uno sguardo nel buio

Un gioco raffinato e affascinante, di estrema semplicità ma molto realistico nei territori del mitico continente di Atlantide. Si articola in:

volume **INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA FANTASTICA**

I primi passi nel continente di Atlantide: tutte le emozioni dell'avventura con un'estrema semplicità di gioco.

scenari:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE'	1
LA FORESTA SENZA RITORNO	2
I SETTE CALICI FATATI	3
LA FIGLIA DEL CALIFFO	4
NELLA FREDDA LUCE DEL NORD	5
LA PORTA DEI MONDI	6

volume **PERFEZIONAMENTO DELL'AVVENTURA FANTASTICA**

Regole più dettagliate, nuovi personaggi, una descrizione completa di Atlantide, in più lo scenario per una nuova avventura.

scenari:

IL VIAGGIO DELLA KORISANDE	1

Kata Kumbas

Un gioco di straordinaria ricchezza e fantasia in una ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

scenari:

L'ISOLA DELLA PESTE 1

Holmes & Co.

Un sistema per trasformare i grandi classici polizieschi *in macchine per giocare*.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.

librofantasy

1. IL MASSACRO DEI RAMAS
   (Le Leggende di Lupo Solitario)
2. LA CITTÀ MALEDETTA
   (Gord il miserabile)
3. L'INVASIONE
   (Le Leggende di Lupo Solitario)
4. IL MARE DELLA MORTE
   (Gord il miserabile)

Edizioni E. Elle

EX LIBRIS

Una collana di romanzi e racconti capaci di accendere forti emozioni, che affrontano temi di grande coinvolgimento, che suscitano interrogativi, curiosità, interesse.
Libri per giovani adulti che vogliono sapere, sognare, prendere posizione.
Libri che vogliono lasciare una traccia nella memoria, nel cuore, nella pelle; libri da ritrovare tra qualche anno, forse, per ricordarsi di come si cresce.
Ex libris
Fuori dalle pagine dentro nella vita.

1. *Cambio di stagione, di Angela Nanetti*
2. *Dopo la catastrofe, di Gudrun Pausewang*
3. *Blackout - Nel buio del terrore, di Donatella Ziliotto*
4. *Tanti auguri!, di Francesco Tullio-Altan*
5. *Pink Flamingo, di Monika Seck-Agthe*
6. *Guardare l'ombra, di Angela Nanetti*
7. *In fondo al tunnel, di Wolfgang Gabel*

Edizioni E. Elle

Finito di stampare
nel mese di settembre 1990 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame**®*, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame**® *in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.
via San Francesco, 62
34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome .....

Età .....

via/piazza ..... N° .....

C.A.P. ..... Città .....

La mia serie preferita è:

1. .....

2. .....

3. .....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **librogame®**

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome .....

Età .....

via/piazza ..... N° .....

C.A.P. ..... Città .....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

.....

.....

.....

IL COVO DEI PIRATI

5

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista sei tu. La città di Tak è il ricettacolo dei peggiori avanzi di galera, disperati, ladri e tagliagole, costretti a fuggire dal mondo civilizzato. In questa città ci sono due pirati tristemente famosi per le loro imprese efferate, per la loro spaventosa ferocia, per la smodata sete di denaro. Entrambi aspirano al titolo di Re dei Pirati, ma solo una delirante scommessa, degna di simili furfanti, stabilirà chi è il vincitore.

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura.

copertina illustrata da Rodney Matthews

ISBN 88-7068-276-5

9 788870 682762

70682765

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu